PlayStation
PAL
CHAOS BREAK™
EON
DIGITAL ENTERTAINMENT
PlayStation®

Precautions

• This disc contains software for the PlayStation® home video game console. Never use this disc on any other machine, as it could damage it. • This disc conforms to PlayStation® specifications for the European market only. It cannot be used on foreign-specification versions of PlayStation®. • Read the PlayStation® Instruction Manual carefully to ensure correct usage. • When inserting this disc in the PlayStation®, always place it label side up. • When handling the disc, do not touch the surface. Hold it by the edge. • Keep the disc clean and free of scratches. Should the surface become dirty, wipe it gently with a soft cloth. • Do not leave the disc near heat sources or in direct sunlight or excessive moisture.• Never attempt to use a cracked or warped disc, or one that has been repaired with adhesives, as this could lead to operating errors.

Health Warning

For your health, rest about 15 minutes for each hour of play. Avoid playing when tired or suffering from lack of sleep. Always play in a brightly lighted room, and stay as far from the television screen as possible. Some people experience epileptic seizures when viewing flashing lights or patterns in our daily environment. These persons may experience seizures while watching TV pictures or playing video games. Even players who have never had any seizures may nonetheless have an undetected epileptic condition. Consult your doctor before playing video games if you have an epileptic condition or immediately should you experience any of the following symptoms during play: dizziness, altered vision, muscle twitching, other involuntary movements, loss of awareness of your surroundings, mental confusion, and / or convulsions.

PIRACY

The unauthorised reproduction of all or any game part of this product and the unauthorised use of registered trademarks are likely to constitute a criminal offence. PIRACY harms Consumers as well as legitimate Developers, Publishers and Retailers. If you suspect this game product is an unauthorised copy, or have any other information about pirate product, please call your local Customer Service number given at the back of this Manual.

See back page of this manual for Customer Service Nos.

© 2000 EON Digital Entertainment. FOR HOME USE ONLY. Unauthorised copying, adaptation, rental, lending, re-sale, arcade use, charging for use, broadcast, cable transmission, public performance, distribution or extraction of this product or any trademark or copyright work that forms part of this product are prohibited. Published by EON Digital Entertainment.

1 Player | Memory Card 1 block | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible

SLES-03107

Story

It all began when the Central Security Bureau's observation satellite picked up an anomalous thermal reaction on an isolated island in Chilean territory. Initially, this was thought to be due to undersea volcanic activity, but when an investigation team was sent in, the reaction suddenly disappeared. According to the team's report, the only thing on the island was a research facility belonging to Fluxus Inc. -- the bio-engineering arm of the multinational conglomerate GOA Industrial -- and the cause of the thermal reaction was never identified. However, the senior personnel at the Security Bureau pricked up their ears at the mention of Fluxus Inc: this giant corporation was still under suspicion after an incident two years earlier at the National Bio-Engineering Laboratories. Back then, some living cells harvested by Fluxus from a meteorite had started propagating spontaneously, contaminating the Fluxus research facility, and an alien life-form had begun to breed. At the time, thermal reactions similar to the latest incident had been observed in the vicinity of the Bio-Engineering Laboratories.

The Central Security Bureau's observation satellite, targeted at Fluxus Inc., has been relaying visual data showing unusual goings-on inside the facility. Moreover, according to the satellite's molecular analysis data, entities having a similar molecular structure to the cell bodies identified two years ago at the National Bio-Engineering Laboratories have now been identified at the Fluxus facility. It's clear that a disaster like the one two years ago is starting to unfold. Considering the cells' ability to propagate spontaneously, there's no time to waste. The Special Committee has given orders for the formation of a Countermeasures Team and issued a request for mobilisation of the DEF, as it did two years ago. This time, however, there is absolutely no data on what is happening inside the Fluxus facility, and the vicinity is defended by a tight security system. All sorts of possibilities have been taken into account, and meanwhile, a mission has been organised.

The curtain is about to rise once again on the human race's battle for its very survival...

Contents

Story 1
Using the Controller 2
Moving Through the Game 4
Characters 6
Non-Player Characters (NPCs) 8
Game Modes 9
How to Read the Screens 10
Using Items 13
Option Mode 15
Gameplay Tips 16

Contro

Using the Controller

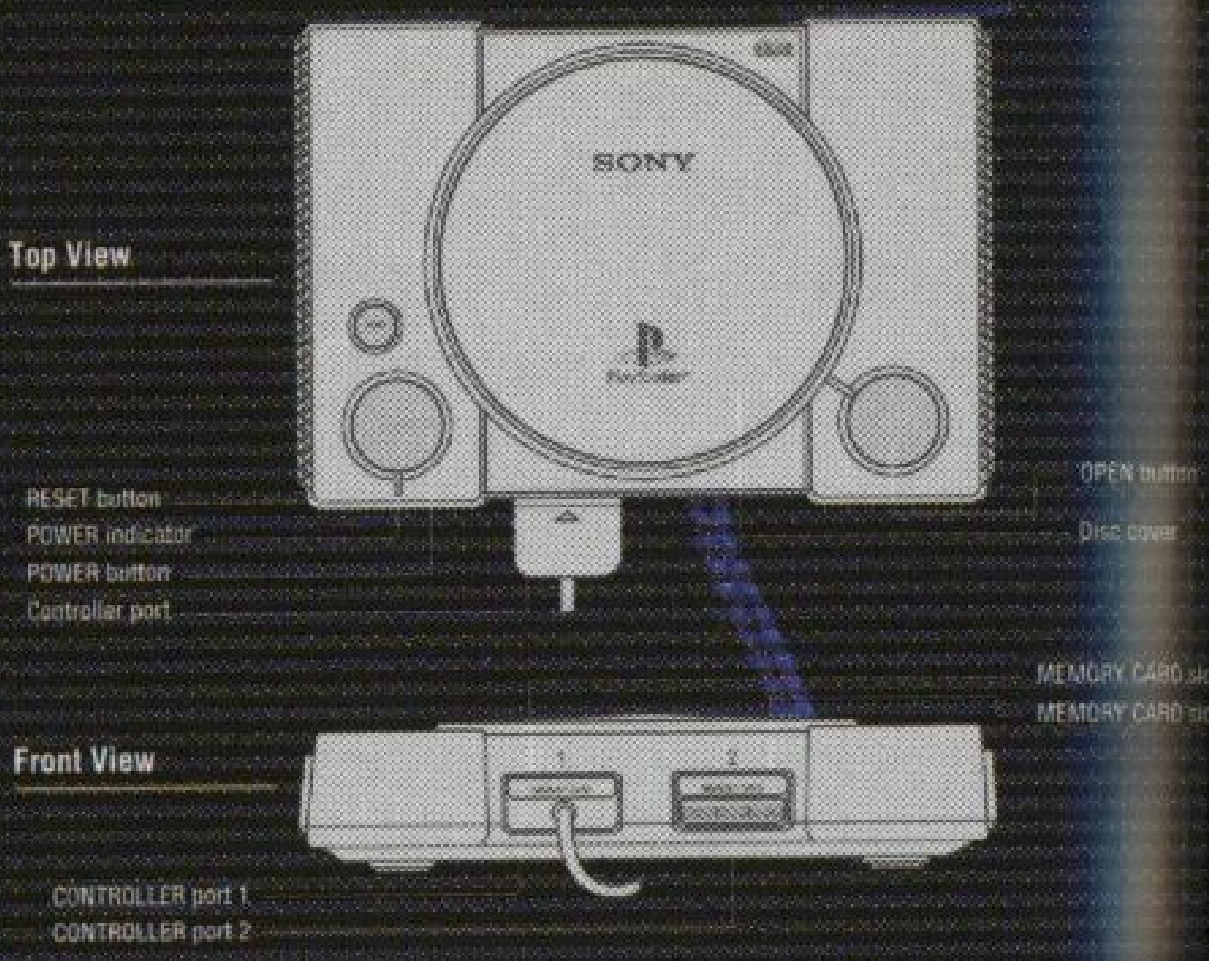
ANALOG CONTROLLER (DUALSHOCK)

In this game, the Analog Controller (DUALSHOCK) will vibrate regardless of whether (LED:Red) or LED:OFF. If you wish, you can turn off the vibration function by changing the appropriate setting in Option mode. If you want to use the Analog Controller (DUALSHOCK) Left Stick, ensure that the ANALOG mode is (LED:Red).

Please make sure you have at least one free MEMORY CARD block before commencing play" and inform the user that the MEMORY CARD must be inserted into MEMROY CARD slot 1.

Note: It is advised you do not insert or remove peripherals once the power is turned on.

SETTING UP



1) Set up your Playstation game console according to the instructions in the Instruction Manual.
2) Make sure the power is OFF before inserting or removing a disc.
3) Insert the CHAOS BREAK disc and close the disc cover.
4) Insert your controllers and turn ON the console.

CONTROLLER

CONTROLS USED DURING THE GAME

Directional buttons: Move	Use these buttons to move your character in the appropriate direction.
Left Stick: Move	Use this to move your character in the appropriate direction.
◎ button: Action	If you press this button when your character is standing in front of the Monitor of one of Fluxus' computer terminals, your character will then use the Monitor. This button is also used to make your character perform the appropriate action for the current situation, such as acquiring an Item, holding a conversation, or examining something.
▢ button: Attack	Press this button to fire a shot from your Main Weapon. Your aim will be automatically adjusted toward the enemy.
△ button: Sub-cartridge	Press this button to fire a shot from your Sub-Cartridge.
⊗ button: Skip / Hand-to-hand attack	Use this button either to perform a hand-to-hand attack, or to Skip a sequence.
R1 button: Dodge	If you press this button in with the Left Stick in neutral, your character will Dodge forwards.
R2 button: Reload	This button resets the number of shots your magazine can fire in one volley.
L1 button: Change viewpoint	Pressing this button changes the position of the camera.
START button	Press this button to skip to the Map screen without entering Status mode.
SELECT button	Press this button to enter Status mode.

CONTROLS USED ON MENU SCREENS

Directional buttons	Select the desired option on the menu.
START button	Start the game.
⊗ button	Confirm your selection.
△ button	Cancel your selection and return to the options menu.

Advanc

Moving Through the Game

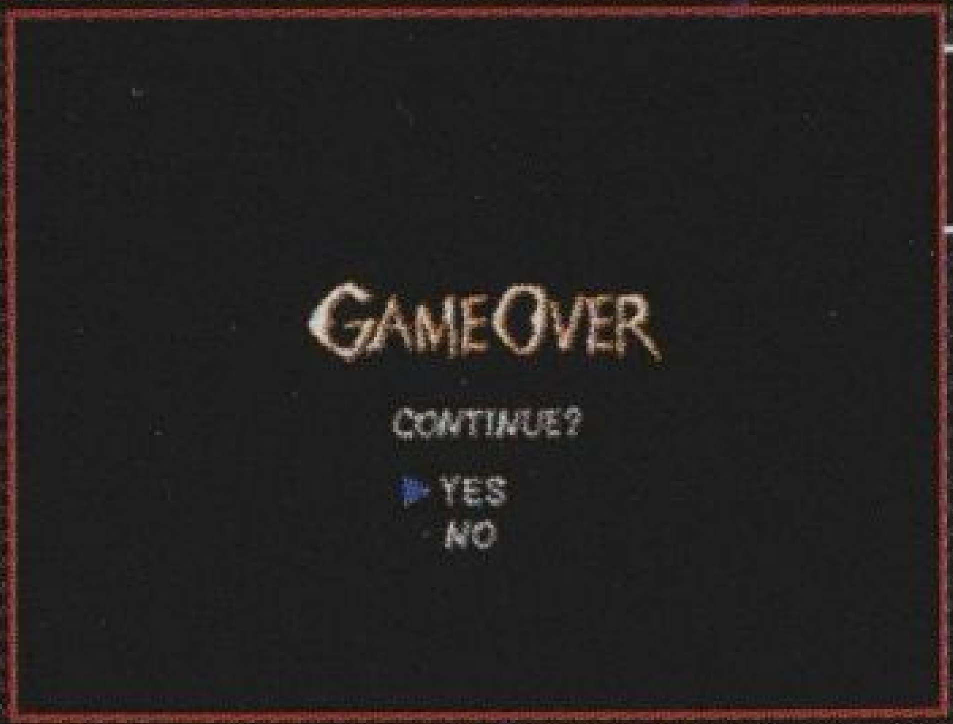
This section explains the basic gameplay used in Chaos Break.

MOVE ONWARD BY DEFEATING ENEMIES!

Make good use of your Main Weapon and Sub Weapons to take down enemies as they attack. When you discover an Item, press the Action button to make your character acquire it. When your Life Gauge reaches zero, a Game Over will occur, but if you wish, you can then Continue from the point at which you last Saved.

EVENTS

By pressing the Action button at the right moments, you can make various Events occur, such as conversations with Non-Player Characters (NPCs) and operations carried out on Fluxus' research installations. In some cases, the occurrence or non-occurrence of an Event can affect the ending of the story.



GAME OVER

A Game Over will occur when your Life Gauge goes down to zero due to an enemy attack or a failure to make an Event happen, or when the Timer goes down to zero. If you then select the "CONTINUE" option, you can restart the game from the point at which you last Saved. However, if a Game Over occurs when the Timer reaches zero during a Time Count Event, you will not be able to Continue.

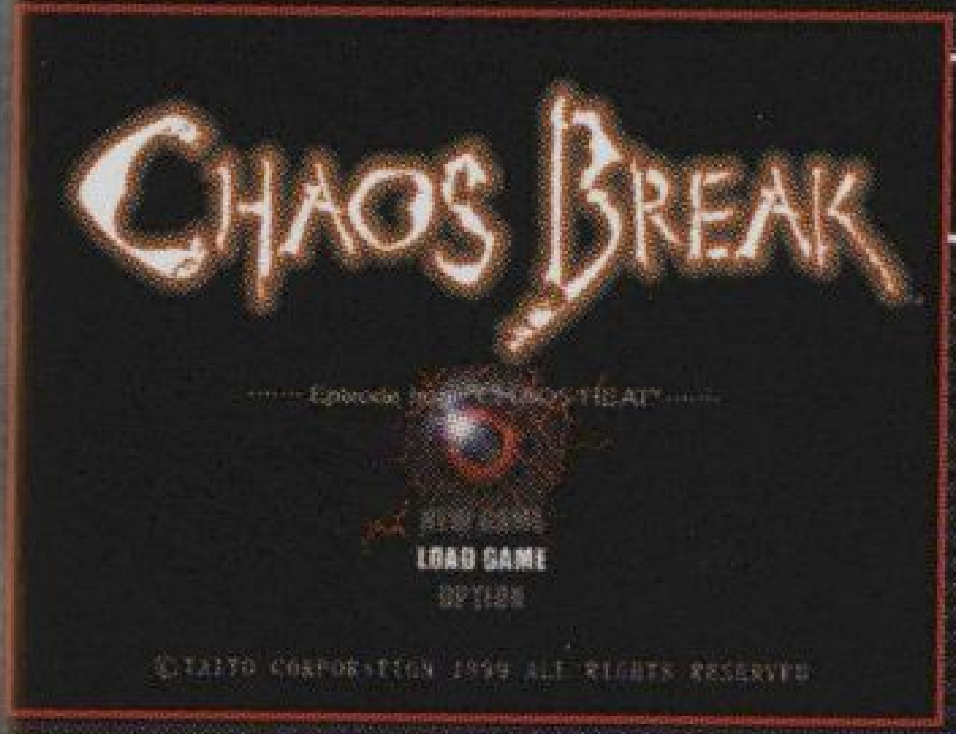
Notes: I You can use the Status Menu (reached through the Main Menu) to check your character's status (see pages 10 and 11).
• In order to Continue, you will need a Memory Card in MEMORY CARD slot 1 containing a game save.

SAVING THE GAME

During a stage, there will be several points at which you can use the Monitor screen of one of the computer terminals in the Fluxus facility. If you press the Action button while your character is standing in front of the Monitor, the game screen will change into the Monitor's main screen, and if you then select the SAVE icon, you can Save your latest game data (see page 17).

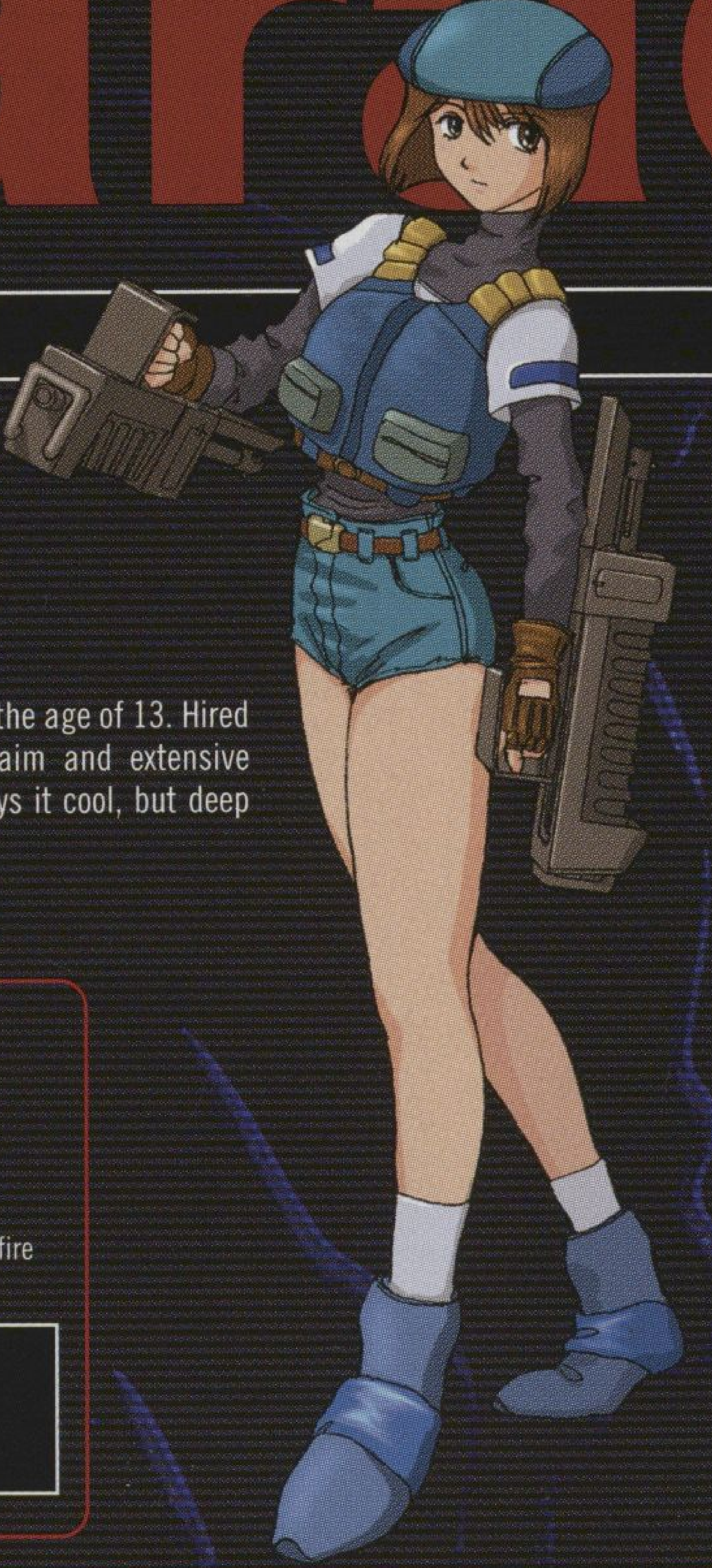
Note: Saving cannot be performed during a Time Count Event.

LOADING THE GAME



By selecting "LOAD GAME" when starting up the game, you can restart the game from the point at which you last Saved.

Characters



MITSUKI

Nationality: Japanese

Sex: Female

Age: 22 years

Birthday: June 21st

Blood Group: B

Born in Japan, Mitsuki moved to the USA at the age of 13. Hired for this battle because of her accurate aim and extensive knowledge of biochemistry, she usually plays it cool, but deep down she's a hot-blooded, spirited type.

BASIC EQUIPMENT

Mews MG (light)

Forearm-mounted magazine
(Acquiring magazines increases the continuous-firing speed.)
If you hold down the □ button, the weapon will fire continuously.

ters

RICK

Nationality: American

Sex: Male

Age: 29 years

Birthday: August 4

Blood Group: 0

Born in the USA, Rick is a former member of the SEALS, and holds the active command position in this operation. Frank and straightforward in disposition, he is highly regarded for is almost instinctive ability to make sound decisions in difficult situations. His subordinates have complete confidence in him.

BASIC WEAPON

Mews E-LAUNCHER

This weapon is capable of blasting straight through the enemy.
If you hold down the (□) button, the weapon will fire continuously.

NPC

Non-Player Characters (NPCs)

As you progress through the story, you may encounter the following characters. You will not be able to operate them.

Larry Clark Aged 27, male

Larry Clark of the DEF is an upbeat guy who excels in handling firearms. He's a capable type who makes a good job of whatever he takes on.

Jake Chapman Aged 25, Male

Also belonging to the DEF, Jake Chapman is an upstanding type and very good at making decisions in tight corners. He also possesses above-average knowledge about machinery and software.

Rachel Waring Aged 22, Female

Rachel Waring is Deputy Head Researcher at Fluxus Biomaterial Industries. As you might imagine from her level of responsibility, she is a top-flight researcher, but above all, she possesses a keen intuitive ability.

Sean Landers Aged 42, Male

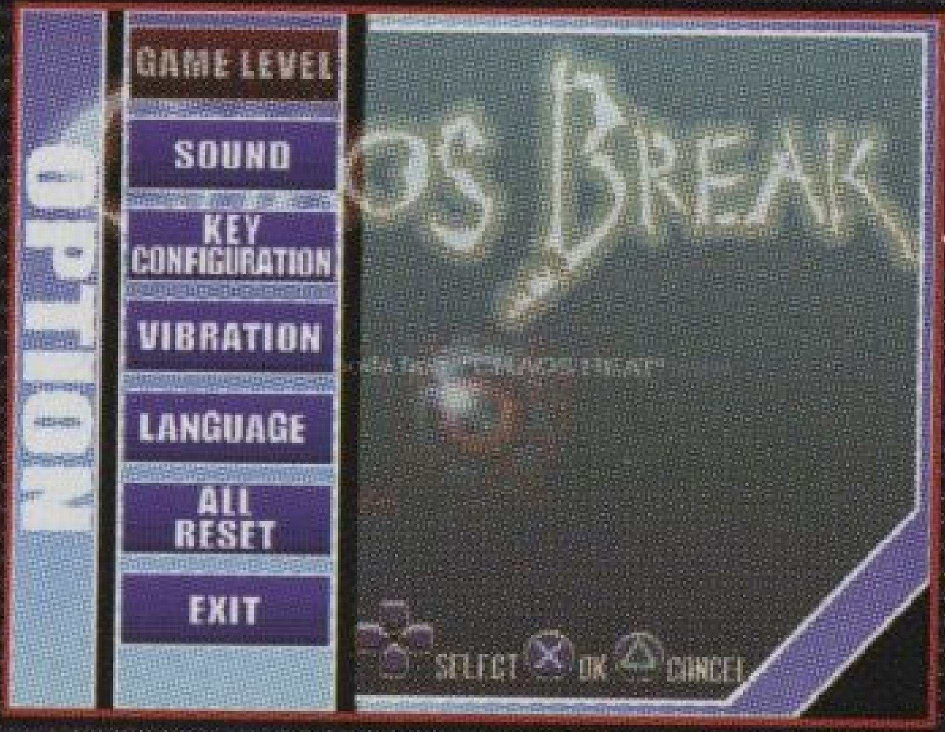
Sean Landers, a researcher at Fluxus Biomaterial Industries, seems to have been working on a research project set apart from the regular production lines.

Game Modes

STORY MODE

You've got to get out of this place!

The object of the game is to take down your enemies and escape from the Fluxus research institute. You can select either Mitsuki or Rick as the character you play.



OPTION MODE

Alter the game environment settings

In Option mode, you can alter the gameplay environment by setting the difficulty level, the sound level and other game parameters.

View

How to Read the Screens

MAIN SCREEN

Magazine
The number of shots that can be fired non-stop varies according to the type. This number is displayed on the right side of the screen.

Sub-Cartridge-1
This shows the Sub-Cartridge currently selected. You can change it in Status mode.

Sub-Cartridge-2
This shows the abbreviation for the Sub-Cartridge currently in place, and the quantity remaining.

Time Counter
This is only displayed during a limited-duration Event.

Life Gauge
This shows how much Life your character has left. The colour of the letters "LIFE" changes according to the Life value.

Energy Indicator
This shows how much Shot Energy your character has left. The colour of the letters "ENG" changes according to the ENG value.

SUB SCREENS

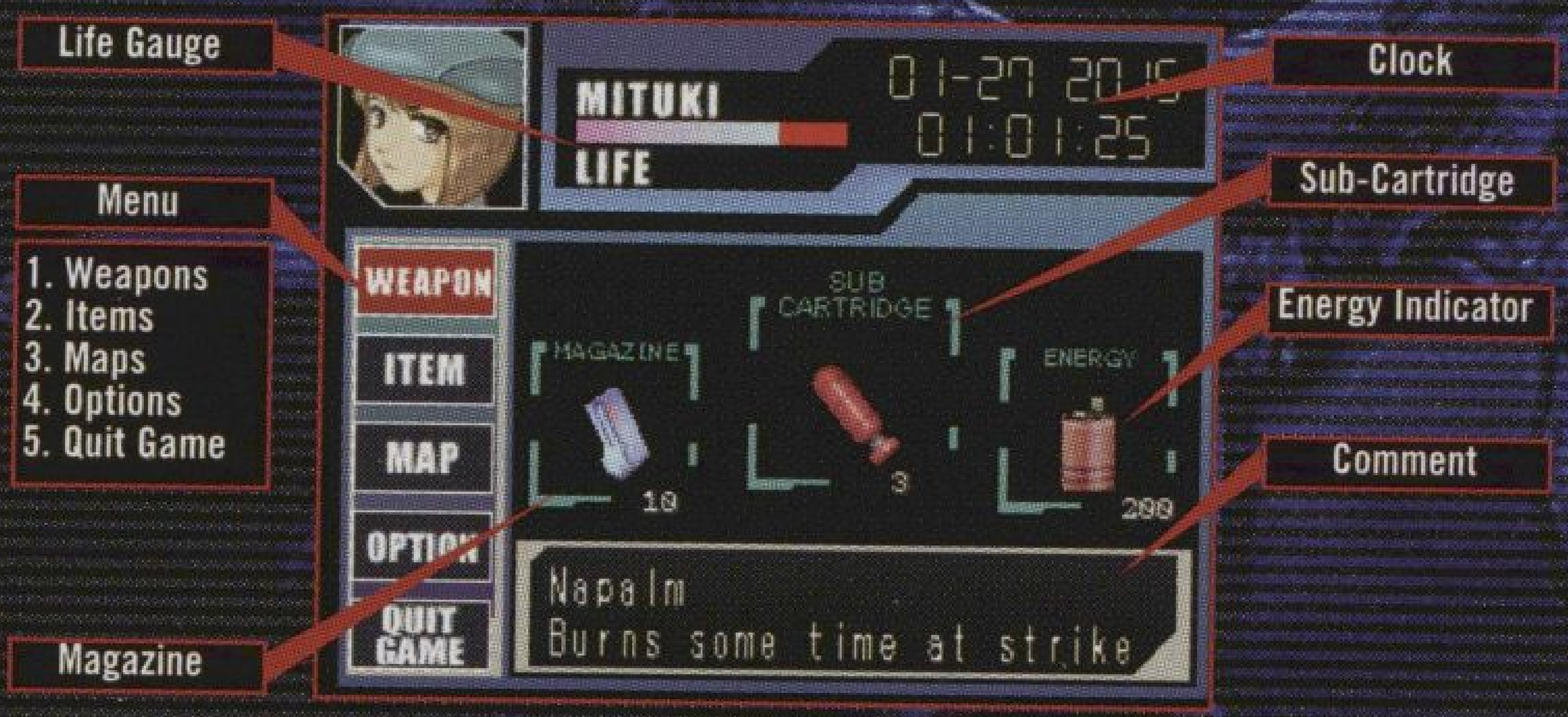
TO ENTER SUB SCREENS DURING GAME, PRESS START OR SELECT BUTTON. PRESS START OR SELECT AGAIN TO EXIT BACK TO GAME.

STATUS SCREEN / WEAPONS

Life Gauge
This displays the amount of life your character has left.

Clock
This displays the current time and the amount of time elapsed since you began the game.

Menu
This displays the Status screen main menu. Use the Up/Down Directional buttons to select the desired option.



Sub-Cartridge
This displays the abbreviation for the Sub-Cartridge currently in place, and the quantity remaining. Using the Left and Right Directional buttons, you can switch to another Sub-Cartridge in your character's possession. When you have chosen a new sub-cartridge, confirm the change by pressing the ⊗ button.

Energy Indicator
This displays the amount of Shot Energy your character has left.

Comment
An explanatory comment about what is going on.

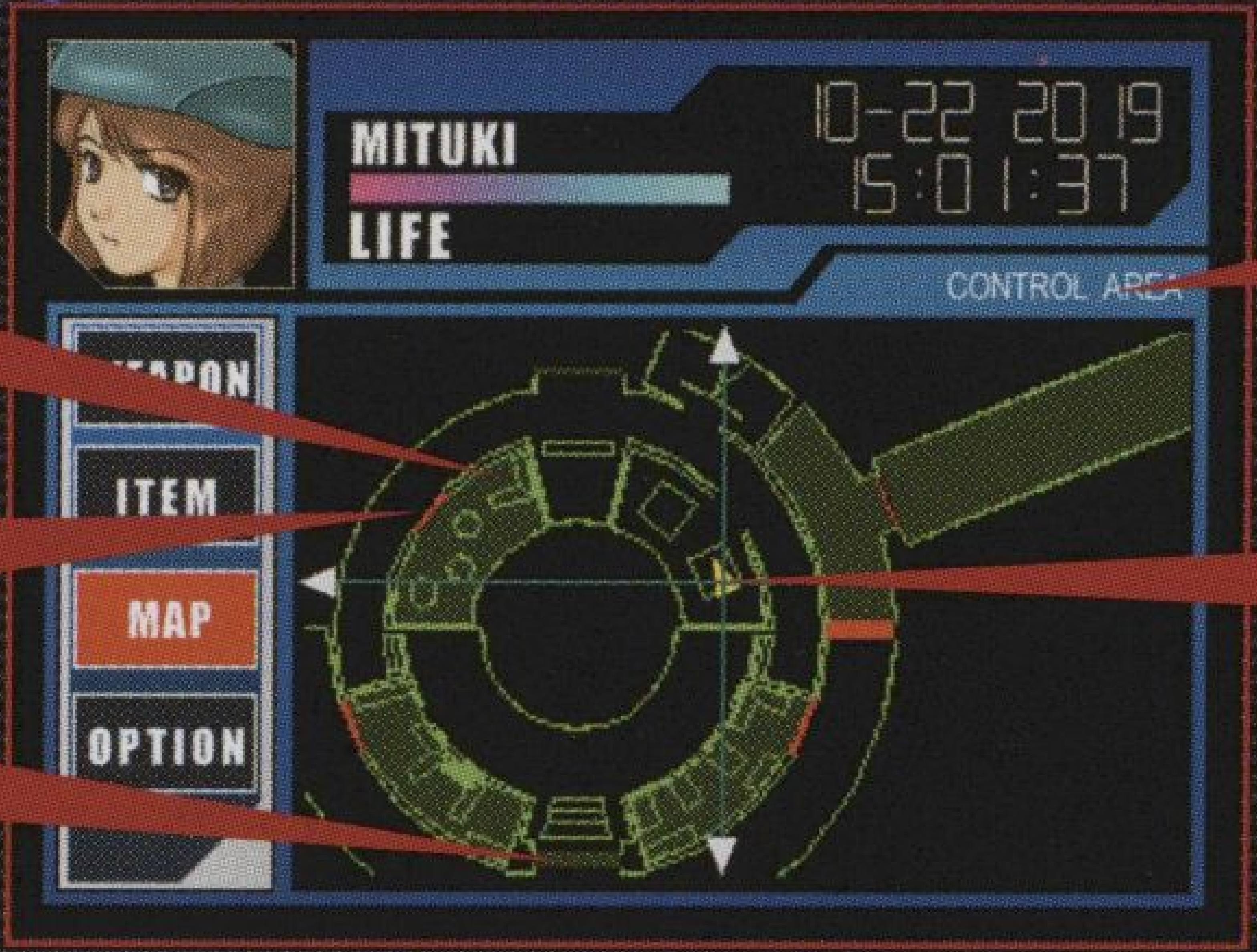
STATUS SCREEN / QUIT

STATUS SCREEN / ITEM

Use directional buttons to rotate objects and ⊗ to select.

STATUS SCREEN / MAP

This is the Map screen you can refer to during the game. By pressing the ⊗ button, you can zoom in or out. When the map is zoomed out, it will sometimes display the location you are aiming for. When the Map is selected, you can move it around using the directional buttons. To exit the Map mode and return to the options menu, press the △ button



Rooms not entered yet by your character

Doors not tried yet by your character

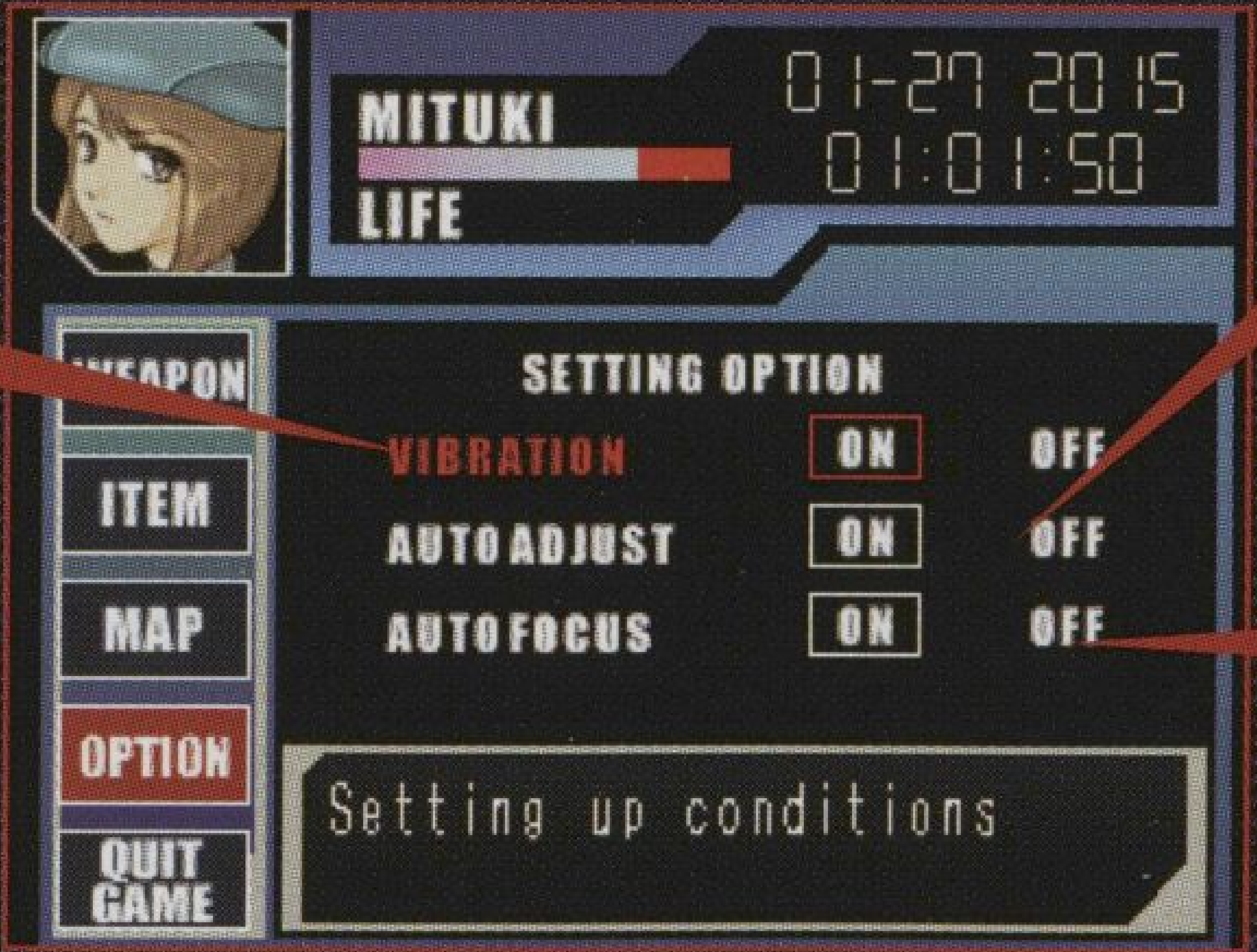
Doors already tried by your character

Area name

Your character's position

STATUS SCREEN / OPTION

This is the menu of options which can be set on the Sub-Screens.



Vibration

Use this to switch the vibration function ON/OFF when using the Analog Controller (DUALSHOCK).

Auto Adjust

Use this to switch ON/OFF the function that automatically adjusts your aim towards the enemy when you fire a shot.

Auto Focus

Use this to turn ON/OFF the function that automatically directs your character's attention towards the direction in which the shot has been fired.

Using Items

This section explains how to handle Items used by your character.

ENERGY PACK

Every time you fire your Main Weapon, you lose one unit of Energy, and once your Energy Gauge has gone down to Zero, you can no longer fire your weapon. By acquiring an Energy Pack during the game, you can top up your Energy Gauge.

MAGAZINE

Your Main Shot weapon can only fire a certain number of shots in a non-stop volley. Once you have run out of ammunition, you have to change your magazine. As you move through the game, you will acquire larger magazines that have a higher limit on the number of shots that can be fired non-stop.

SUB-CARTRIDGE

Sub-Weapons have a limited number of bullets, but you can increase this number by acquiring more than one of the same Item. (If you acquire a different kind of ammunition, it will be held in reserve by your character. Note also that different Items are effective against different enemies.)

SPARK

When hit by a Spark, the enemy stops moving, and other enemies in the vicinity are also affected. The Spark is particularly effective against mechanical enemies.

NAPALM

When hit by Napalm, the affected part of the enemy's body will continue to burn for a while. Napalm is particularly effective against certain enemies.

LAUNCHER

When a Launcher hits an enemy, an explosion occurs over a wide area centring on the hit. The centre of the explosion receives the brunt of the hit.

SEEKER

A Seeker will follow the enemy and then attack. After a certain length of time has expired, it explodes spontaneously.

AP MISSILE

You will be able to acquire an Anti-Parasite (AP) missile once you clear a certain Event in the game. It contains an anti-parasitic chemical, and is highly effective against parasitic organisms.

LIFE ITEMS

Using a Life Item increases your Life Gauge. You can select the Item using the Status screen. The quantity of Life restored depends on the type of Item.

DRINK Restores only a limited quantity of Life.

LIFE PACK Restores a large quantity of Life.

TRIGGER ITEMS

These are the Items needed to clear each stage. There are several other Items besides the ones listed below.

LV1 CARD This card is needed to advance towards the Control Centre. You can acquire it in the initial stage of the game.

MEMO This contains the Pass Code needed to release LV2.

NOTEBOOK This is needed to release the security features. You will be able to acquire it in the course of the game.

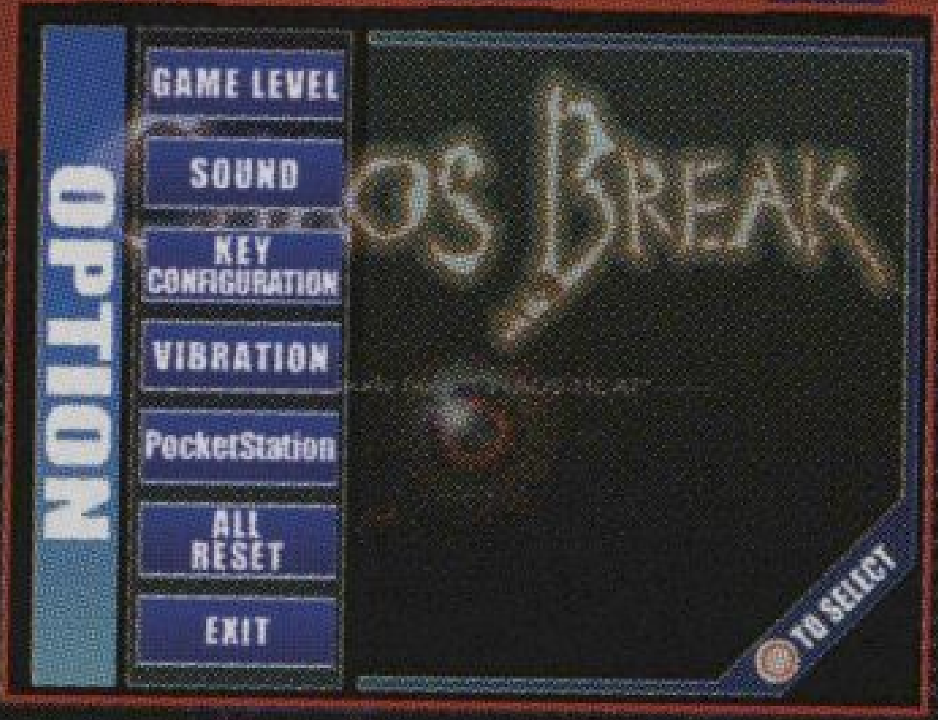
Items are distributed here and there in each stage, and when you come across one, you can acquire it by making your character stand close to it and then pressing the Action button. Note also that several Items can be acquired during Events.

Collect data disks to increase your score.

Option Mode

This is the mode you use to alter the gameplay environment.

OPTION MENU



Using the directional buttons, select the desired option, then press the ⊗ button to enter the option. The changed settings will be saved on the MEMORY CARD when a save is next made in game.

GAME LEVEL

This is the level of difficulty. You can set it to either EASY, NORMAL or HARD.

SOUND

You can set the sound output to either mono or stereo, and set the volume of the background music (BGM). You can also change the sound effect volume aswell. To do this change the volumes using the [LEFT]/[RIGHT] directional buttons, pressing START to exit or SELECT to reset the values.

BUTTON CONFIGURATION

You can use this to rearrange the button functions to suit your personal preferences.

VIBRATION

Use this to switch the Analog Controller's (DUALSHOCK) vibration function ON/OFF.

LANGUAGE SELECTION

This enables you to choose which language the subtitles will appear in.

ALL RESET

This returns all the settings to their initial values.

EXIT

Use this to exit the options menu.

Advice

Gameplay Tips

TIP NO.1 MAXIMISE REPETITIVE FIRING!

Your character uses a magazine-type gun. The magazine only holds so many bullets, so you can only fire a limited number of bullets in a non-stop volley. Your Basic Equipment is one magazine, which only holds 10 bullets. You can switch your magazine by acquiring another one, holding more bullets, that is dropped during the stage. This will increase your attacking power.

TIP NO.2 HOW TO REPEAT FIRE

If you hold down the □ button, your weapon will fire bullets non-stop, until there are no bullets left in the cartridge. Judicious use of non-stop firing can increase your attacking power, but be careful not to run out of bullets completely.

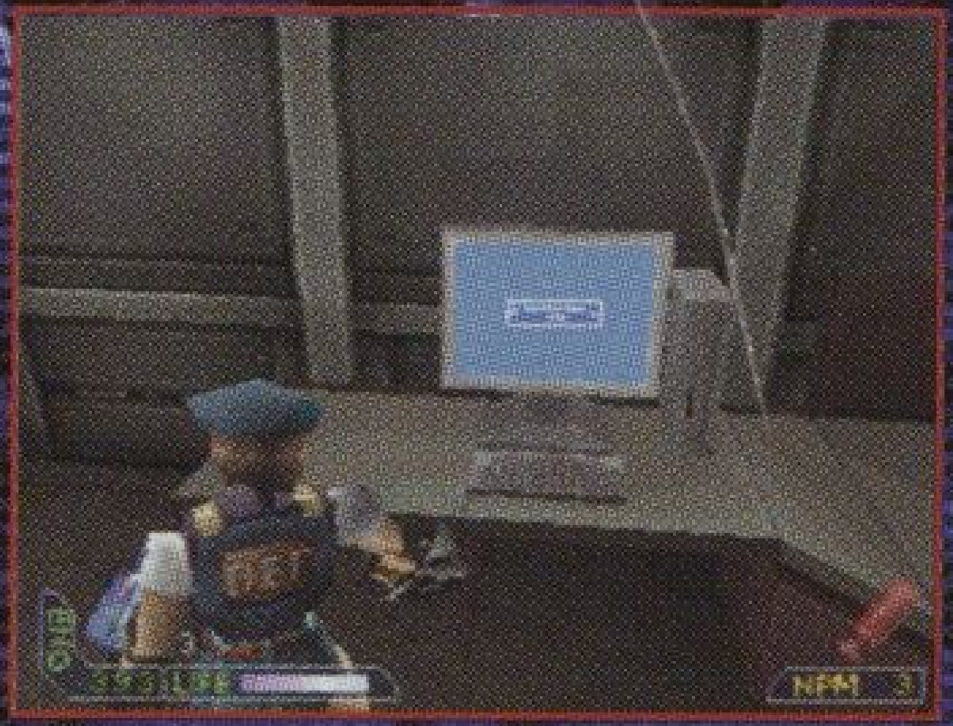
Note: When the number of bullets in your character's possession goes down to zero, your only option is a hand-to-hand attack.

TIP NO.3 AVOID ENEMY ATTACKS!

Use the R1 button to Dodge. When the Left Stick is in neutral, your character will Dodge by moving forward. By moving the left stick, you can control the direction in which your character Dodges. Avoid enemy attacks by skilful use of the Dodge button.

TIP NO.4 USE FLUXUS INC.'S COMPUTER TERMINALS

During a stage, computer terminals your character can use will turn up in several locations. If you make your character stand in front of a terminal, and then press the Action button, your screen display will switch to the computer Monitor's main menu, and you can then use this menu to Save your latest game data. You can also use the Monitor menu to open files, check e-mails, and access data that gives you important clues to help you move forward through the game. To enter any of these icons press the ✕ button and to exit press the △ button.

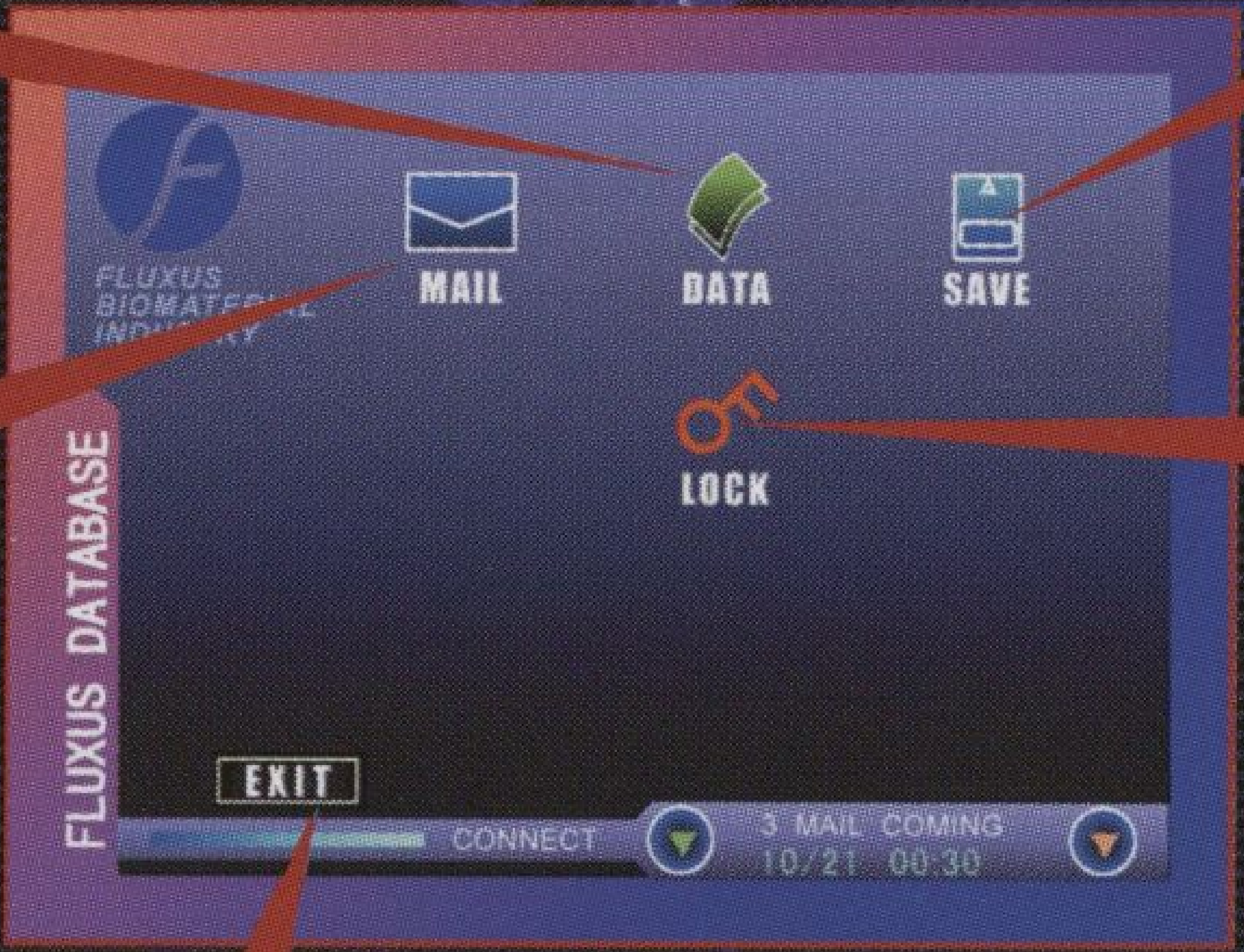


DATA

Setting certain parameters will enable you to move forward in the game.

MAIL

By checking mail, you can access information from inside the Fluxus research facility.



SAVE

Select this option if you want to Save the game data up to this point.

SECURITY

This is where you can input the password that will release the security features.

EXIT

Select this option if you want to exit from the terminal and return to the game screen. (Pressing the △ button has the same effect.)

Précautions

• Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation®. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation® commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation®. • Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation® pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation®, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. • N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

LE PIRATAGE INFORMATIQUE

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit ou de marques déposées, constitue un délit. Le PIRATAGE nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Si vous pensez que ce produit est une copie illicite ou si vous possédez des informations sur des produits piratés, veuillez contacter votre service consommateur national dont le numéro figure au verso de ce manuel.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service No.) se trouve au dos de ce manuel

© 2000 EON Digital Entertainment. Tous droits réservés. Usage privé uniquement. Il est interdit de copier, adapter, louer, prêter, revendre, utiliser dans une salle de jeux, charger, publier, transmettre par câble, utiliser en public, distribuer ou extraire ce produit, toute marque ou tout copyright en faisant partie. Publié par EON Digital Entertainment.

1 Player | Memory Card 1 block | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible

SLES-03107

l'Histoire

Tout a commencé le jour où le satellite d'observation de l'Agence Centrale de Sécurité a détecté une réaction thermique anormale sur une île isolée appartenant au Chili. Dans les premiers temps, elle fut attribuée à une activité volcanique souterraine, mais dès que l'équipe de recherche est arrivée sur place, la réaction a brusquement cessé. Selon le rapport de l'équipe, le seul bâtiment sur l'île est un centre de recherche appartenant à Fluxus Inc., la branche de bio-ingénierie de la multinationale GOA Industrial. Les raisons de la réaction thermique n'ont pas été établies. Cependant, le nom Fluxus Inc. a mis la puce à l'oreille des responsables de l'Agence de Sécurité : cette gigantesque entreprise demeurait suspecte après un incident survenu deux ans auparavant dans les Laboratoires Nationaux de Bio-ingénierie. A cette époque, des cellules vivantes, que Fluxus avait extraites d'une météorite, s'étaient mises à se propager spontanément. Le centre de recherche de Fluxus avait été contaminé et une forme de vie extraterrestre avait commencé à se développer. Les réactions thermiques observées à l'époque à proximité des Laboratoires de Bio-Engineering rappelaient étrangement celles détectées récemment sur l'île chilienne.

Le satellite d'observation de l'Agence Centrale de Sécurité, pointé sur Fluxus Inc., a relayé des données visuelles indiquant d'étranges événements au sein du Centre. De plus, selon l'analyse moléculaire réalisée par le satellite, des entités de même structure moléculaire que les cellules identifiées deux ans auparavant dans les Laboratoires Nationaux de Bio-ingénierie ont été détectées dans les locaux de Fluxus. Il apparaît clairement que le monde est au bord d'un désastre similaire à celui qui l'a frappé il y a deux ans. Les cellules se propagent spontanément avec une telle facilité qu'il n'y a pas une minute à perdre. Comme il l'avait fait deux ans auparavant, le Comité Spécial a donné l'ordre de choisir une équipe de défense et de mobiliser la DEF. Mais, cette fois, personne ne sait ce qui se passe dans les locaux de Fluxus, c'est pourquoi les mesures de sécurité qui protègent le complexe sont très poussées. Toutes sortes de possibilités ont été envisagées, et une mission a été mise sur pied.

Une fois encore, c'est la survie du genre humain qui va se jouer...

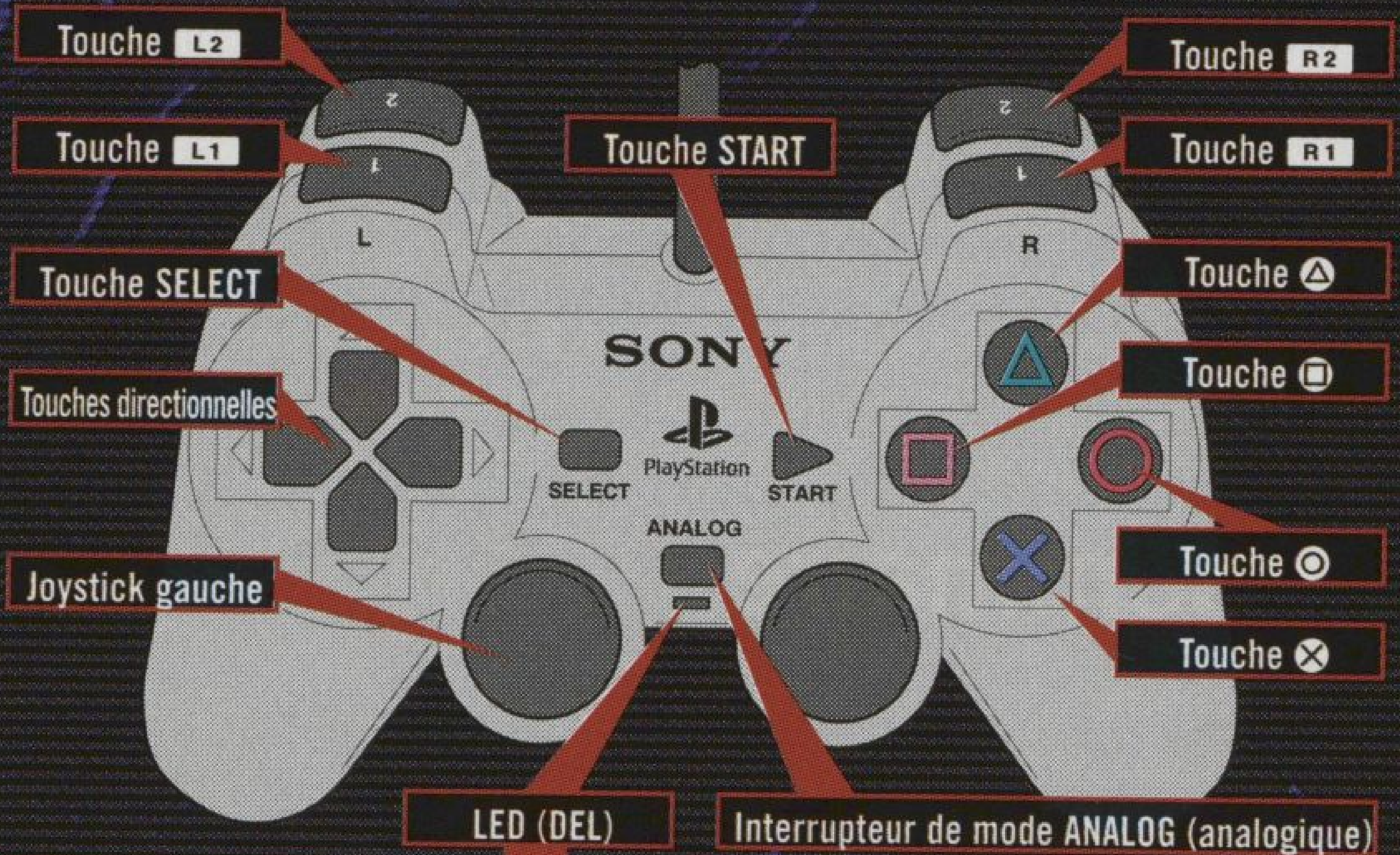
Sommaire

L'histoire 1
Utiliser la Manette 2
Le jeu 4
Personnages 6
Personnages non-joueurs (PNJ) 8
Modes de jeu 9
Comment lire les écrans 10
Utiliser les Articles 13
Mode Option 15
Conseils de jeu 16

Contro

Utiliser la Manette

MANETTE ANALOGIQUE (DUALSHOCK)

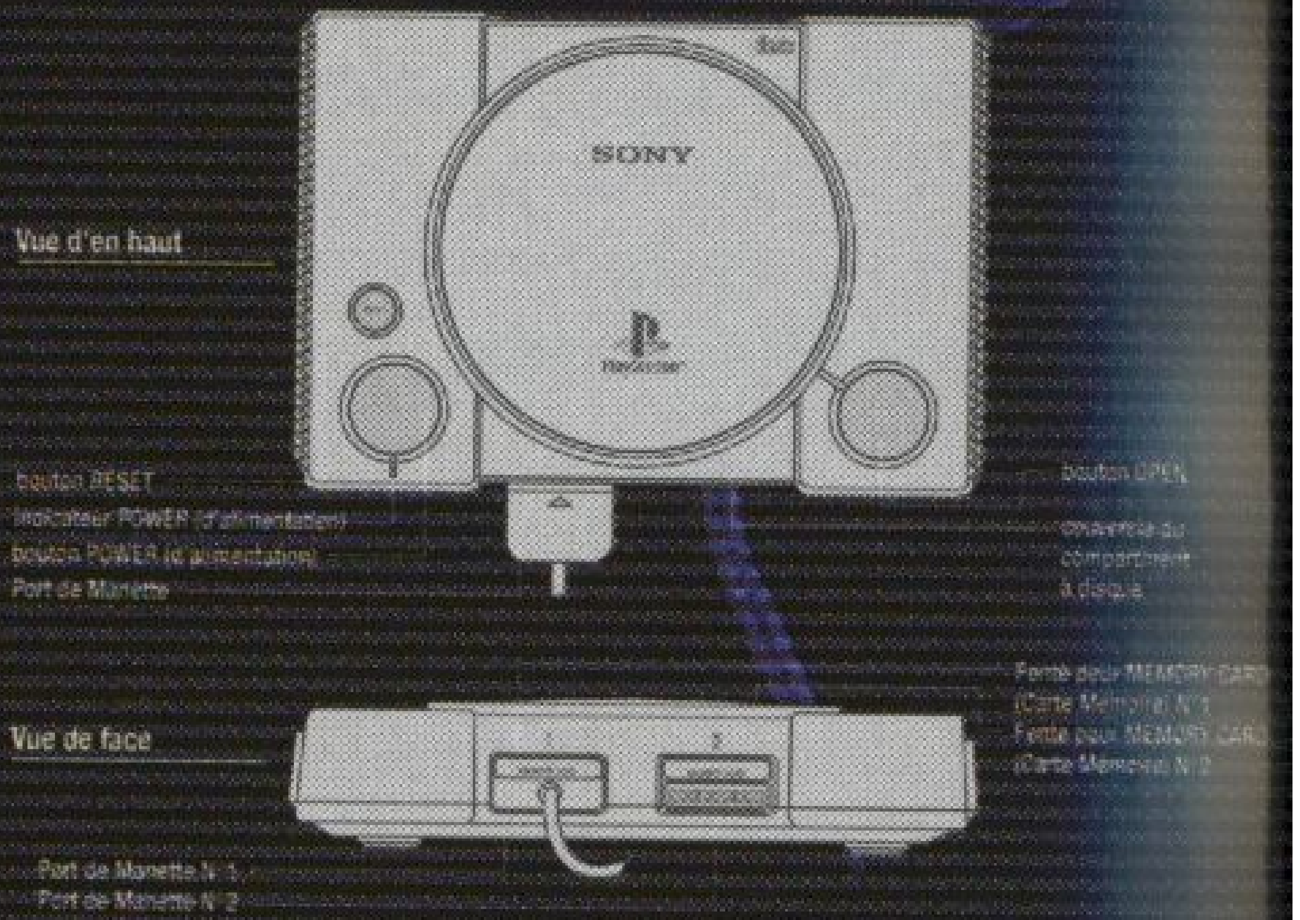


Dans ce jeu, le contrôleur analogique (DUALSHOCK) vibre que la DEL soit allumée en rouge ou éteinte. Si vous le souhaitez, vous pouvez désactiver cette fonction de vibration en changeant le paramètre correspondant du mode Option. Si vous désirez utiliser le levier gauche du contrôleur analogique (DUALSHOCK), vérifiez que le mode ANALOGIQUE est programmé sur DEL : Rouge.

Vérifiez que vous disposez d'au moins un bloc libre dans la CARTE DE MEMOIRE avant de commencer à jouer" et informez l'utilisateur qu'il doit introduire la CARTE MEMOIRE dans la fente 1 de la CARTE MEMOIRE.

Remarque : nous vous conseillons de ne pas introduire ou retirer des éléments périphériques lorsque cet ensemble est sous tension.

PROGRAMMATION



1) Programmez votre console de jeu Playstation en respectant les consignes du mode d'emploi.
2) Vérifiez que cet ensemble N'EST PAS BRANCHE avant d'introduire ou de retirer un disque.
3) Introduisez le disque CHAOS BREAK puis refermez le couvercle de rangement du disque.
4) Introduisez vos contrôleurs puis mettez la console SOUS TENSION.

MANETTE

COMMANDES UTILISÉES EN COURS DE PARTIE

Touches directionnelles : Déplacement	Utilisez ces touches pour déplacer votre personnage dans la direction de votre choix.
Joystick gauche : Déplacement	Utilisez-le pour déplacer votre personnage dans la direction de votre choix.
Touche ◎ : Action	Si vous appuyez sur cette touche quand votre personnage se tient devant le Moniteur d'un des terminaux informatiques de Fluxus, il utilisera le Moniteur. Cette touche est également utilisée pour que votre personnage effectue l'action appropriée à la situation en cours, par exemple ramasser un Article, parler, ou examiner quelque chose.
Touche ▣ : Attaquer	Appuyez sur cette touche pour tirer un coup de feu avec votre arme principale. Votre arme sera automatiquement braquée vers l'ennemi.
Touche △ : Cartouche auxiliaire	Appuyez sur cette touche pour tirer avec votre cartouche auxiliaire.
Touche ⊗ : Attaque au corps à corps / Annuler	Utilisez cette touche soit pour attaquer au corps à corps, soit pour annuler une séquence.
Touche R1 : Esquiver	Si vous appuyez sur cette touche, avec le joystick gauche en position neutre, votre personnage esquivera vers l'avant.
Touche R2 : Recharger	Cette touche réinitialise le nombre de balles que votre chargeur peut tirer en rafale.
Touche L1 : Changer l'angle de vue	En appuyant sur cette touche, vous changez la position de la caméra.
Touche START	Appuyez sur cette touche pour afficher l'écran de Carte sans passer par le mode Statut.
Touche SELECT	Appuyez sur cette touche pour entrer dans le mode Statut.

COMMANDES UTILISÉES DANS LES ÉCRANS DE MENU

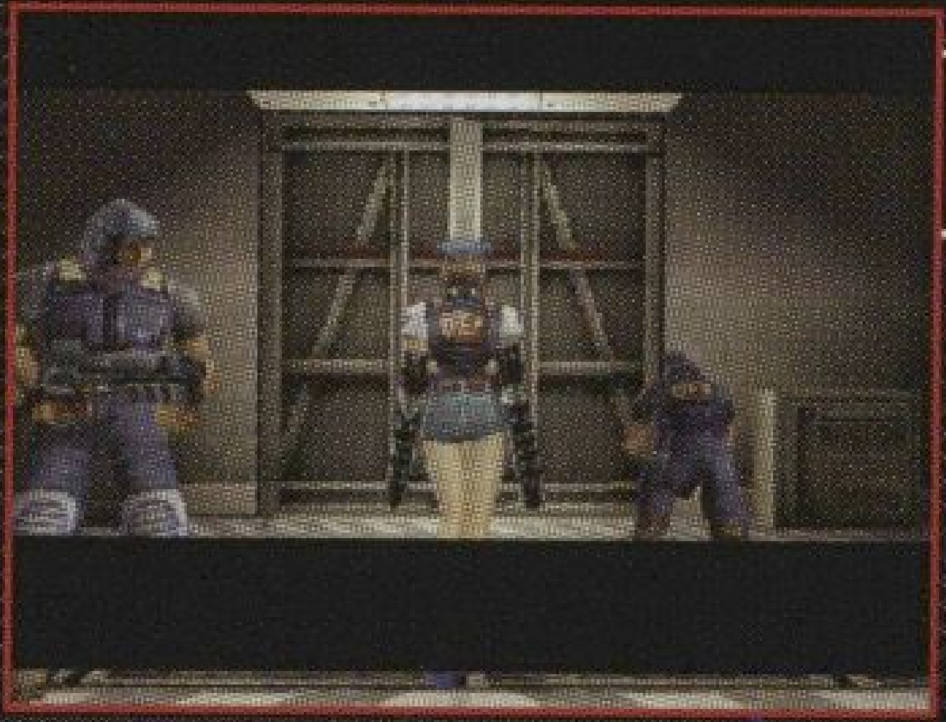
Touches directionnelles	Choisir l'option souhaitée dans le menu.
Touche START	Démarrer la partie.
Touche ⊗	Confirmer votre sélection.
Touche △	Annuler votre sélection.

Le jeu

Cette section explique les principes de base de Chaos Break.

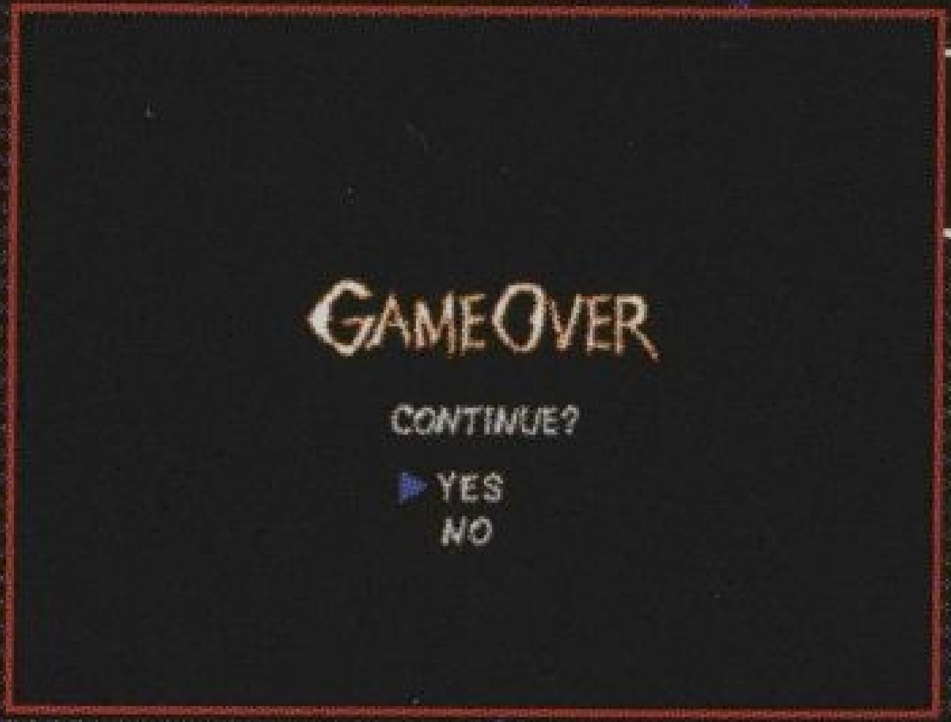
AVANCEZ EN ÉLIMINANT LES ENNEMIS !

Utilisez votre arme principale et vos armes auxiliaires pour vous débarrasser de vos ennemis. Quand vous découvrez un Article, appuyez sur la touche Action pour que votre personnage le ramasse. Quand votre Jauge de Vie atteint zéro, la partie est terminée, mais si vous le souhaitez, la fonction Continue vous permettra de reprendre la partie au dernier point de sauvegarde.



EVÉNEMENTS

En appuyant au bon moment sur la touche Action, vous pouvez provoquer certains Evénements, et par exemple parler avec un personnage non-joueur (PNJ) ou utiliser l'équipement de recherche de Fluxus. Dans certains cas, le fait qu'un événement se déroule ou pas aura une influence très importante sur la fin de l'histoire.



FIN DE PARTIE

La partie est terminée quand votre Jauge de Vie est à zéro (à la suite d'une attaque de l'ennemi ou si vous n'avez pas pu déclencher un Evénement), ou encore, quand votre temps chrono est écoulé. Si vous choisissez l'option « CONTINUE », vous pouvez reprendre la partie là où vous l'avez sauvegardée. Cependant, si une partie prend fin parce que le temps chrono est écoulé lors d'un Evénement chronométré, vous ne pourrez pas utiliser l'option Continue.

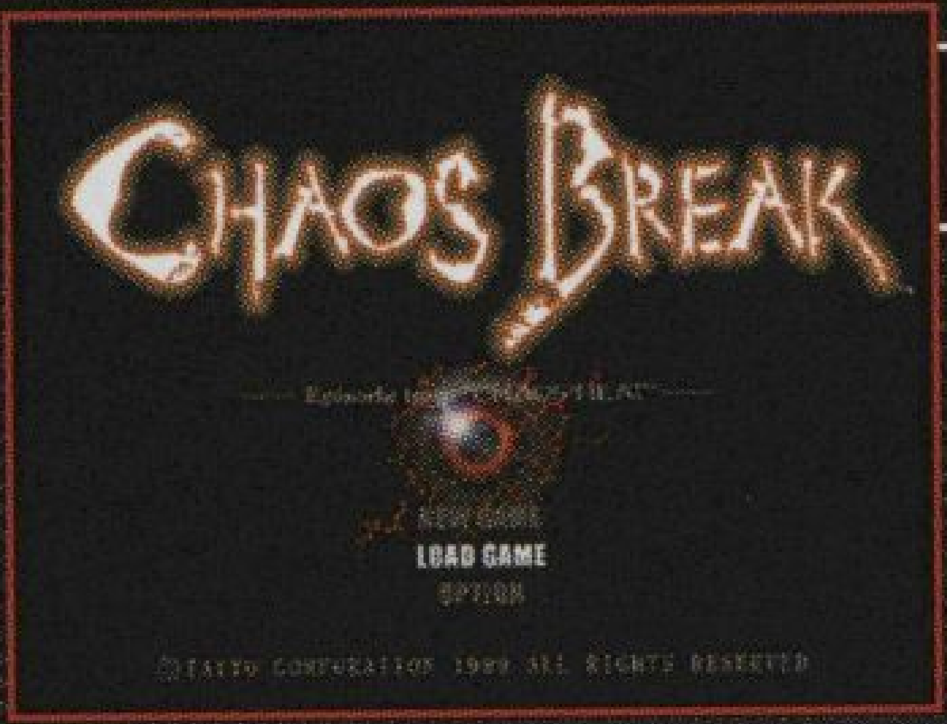
Remarques : l vous pouvez utiliser le Menu Statut (en y accédant par le biais du Menu Principal) pour consulter le statut de votre personnage (voir pages 10 et 11).

• Pour poursuivre, vous avez besoin d'une carte mémoire contenant une partie mémorisée dans la fente 1 de la CARTE MEMOIRE.

SAUVEGARDER LA PARTIE

Au cours d'une étape, plusieurs points vous donneront accès à l'écran du Moniteur d'un des terminaux informatiques du centre Fluxus. Si vous appuyez sur la touche Action quand votre personnage se tient devant le Moniteur, l'écran de jeu deviendra l'écran principal du Moniteur. Si vous choisissez l'icône SAVE (Sauvegarder), vous pouvez sauvegarder votre partie (voir page 17).

Remarque : il est impossible de sauvegarder lors d'un Evénement chronométré.



CHARGER LA PARTIE

Lorsque vous démarrez une partie, choisissez « LOAD GAME » (Charger la partie) pour reprendre la partie là où vous l'avez sauvegardée.

Personnages

MITSUKI

Nationalité : Japonaise

Sexe : Féminin

Age : 22 ans

Date de naissance : 21 juin

Groupe sanguin : B

Née au Japon, Mitsuki a émigré aux Etats-Unis à l'âge de 13 ans. Elle a été choisie pour cette mission en raison de la précision de ses tirs et de l'étendue de ses compétences en biochimie. Sous des apparences détachées, elle est acharnée et courageuse.

EQUIPEMENT DE BASE :

Mews MG (light)
Chargeur fixé sur l'avant-bras
(Lorsqu'elle ramasse des chargeurs, elle augmente la cadence des rafales.)
En maintenant la touche □ enfoncée, l'arme tirera par rafales continues.

cters

RICK

Nationalité : American
Sexe : Male
Age: 29 years
Date de naissance : August 4
Groupe sanguin : 0

Né aux Etats-Unis, Rick a été membre des SEALS, et il est chargé de commander cette opération. Franc et direct de nature, il est respecté pour son habileté quasi instinctive à prendre d'excellentes décisions dans des situations difficiles. Ses subordonnés ont une confiance totale en lui.

ARME DE BASE :

Mews E-LAUNCHER
Cette arme peut tailler en pièces l'ennemi.
En maintenant la touche ▢ enfoncée, l'arme tirera par rafales continues.

NPC

Personnages non-joueurs (PNJ)

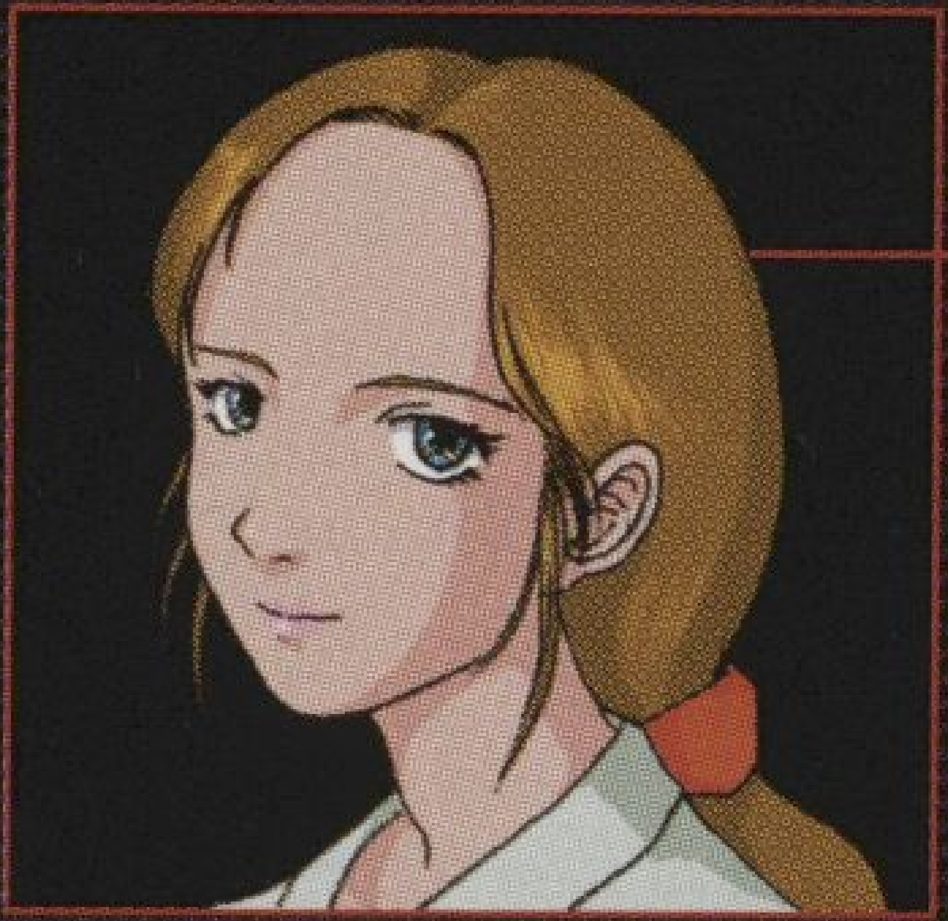
En progressant dans l'histoire, vous rencontrerez peut-être les personnages suivants. Vous ne pouvez pas les contrôler.

Larry Clark 27 ans, sexe masculin

Larry Clark, de la DEF, voit toujours les choses du bon côté. Il est expert en armes à feu, il est compétent et il réussit à la perfection tout ce qu'il entreprend.

Jake Chapman 25 ans, sexe masculin

Egalement membre de la DEF, Jake Chapman est un homme droit qui sait prendre de bonnes décisions dans des situations délicates. Il a aussi une maîtrise exceptionnelle de la mécanique et de l'informatique.



Rachel Waring 22 ans, sexe féminin

Rachel Waring est directrice de recherche adjointe pour Fluxus Biomaterial Industries. Comme vous pouvez vous en douter de par l'étendue de ses responsabilités, il s'agit d'un chercheur hors pair, mais elle possède surtout une remarquable intuition.

Sean Landers 42 ans, sexe masulin

Il semblerait que Sean Landers, chercheur pour Fluxus Biomaterial Industries, ait travaillé sur un projet de recherche en marge des activités normales de production.

Modes de jeu

STORY MODE (MODE HISTOIRE)

Il faut sortir d'ici !

L'objectif de ce mode est d'éliminer vos ennemis et de vous échapper de l'Institut de recherche Fluxus. Vous pouvez choisir votre personnage : Mitsuki ou Rick.

OPTION MODE (MODE OPTION)

Changez les configurations d'environnement de jeu

En mode Option, vous pouvez changer l'environnement de jeu en configurant le niveau de difficulté, le réglage du son et autres paramètres de jeu.

View
Comment lire les écrans

ECRAN PRINCIPAL

Chargeur
Le nombre de balles pouvant être tirées en rafale varie selon le type de chargeur. Ce nombre apparaît à droite de l'écran.

Cartouche auxiliaire 1
Cela permet de voir quelle Cartouche auxiliaire est actuellement utilisée. Vous pouvez en changer en passant au mode Statut.

Cartouche auxiliaire 2
Cela permet de voir l'abréviation de la Cartouche auxiliaire actuellement utilisée, ainsi que la quantité restante.

Chronomètre
Celui-ci n'apparaît que lors d'un Evénement limité dans le temps.

Jauge de Vie
La Vie restant à votre personnage est affichée. La couleur des lettres « LIFE » change selon l'état da santé du personnage.

Indicateur d'Energie
L'Energie de votre personnage est affichée. La couleur des lettres « ENG » change selon la quantité d'énergie restante.

ECRANS SECONDAIRES

POUR ACCÉDER AUX SOUS-ÉCRANS PENDANT UNE PARTIE, APPUYEZ SUR LA TOUCHE START (DEMARRAGE) OU SELECT. APPUYEZ DE NOUVEAU SUR L'UNE DE CES DEUX TOUCHES POUR REVENIR À LA PARTIE.

ECRAN DE STATUT / ARMES

Jauge de Vie
Le niveau de santé de votre personnage est affiché.

Horloge
Elle indique l'heure et le temps écoulé depuis que vous avez démarré la partie.

Menu
Le menu principal d'écran de Statut s'affiche. Utilisez les touches directionnelles Haut ou Bas pour choisir l'option souhaitée.

Cartouche auxiliaire
Cela permet de voir l'abréviation de la Cartouche auxiliaire actuellement utilisée, ainsi que la quantité restante. A l'aide des touches directionnelles Gauche et Droite, vous pouvez sélectionner une autre cartouche auxiliaire dont dispose votre personnage. Lorsque vous avez choisi une nouvelle sous-cartouche, confirmez le changement en appuyant sur la touche ⊗.

Indicateur d'Energie
L'Energie qu'il reste à votre personnage est affichée.

Commentaire
Il s'agit d'un commentaire expliquant ce qui est en train de se passer.

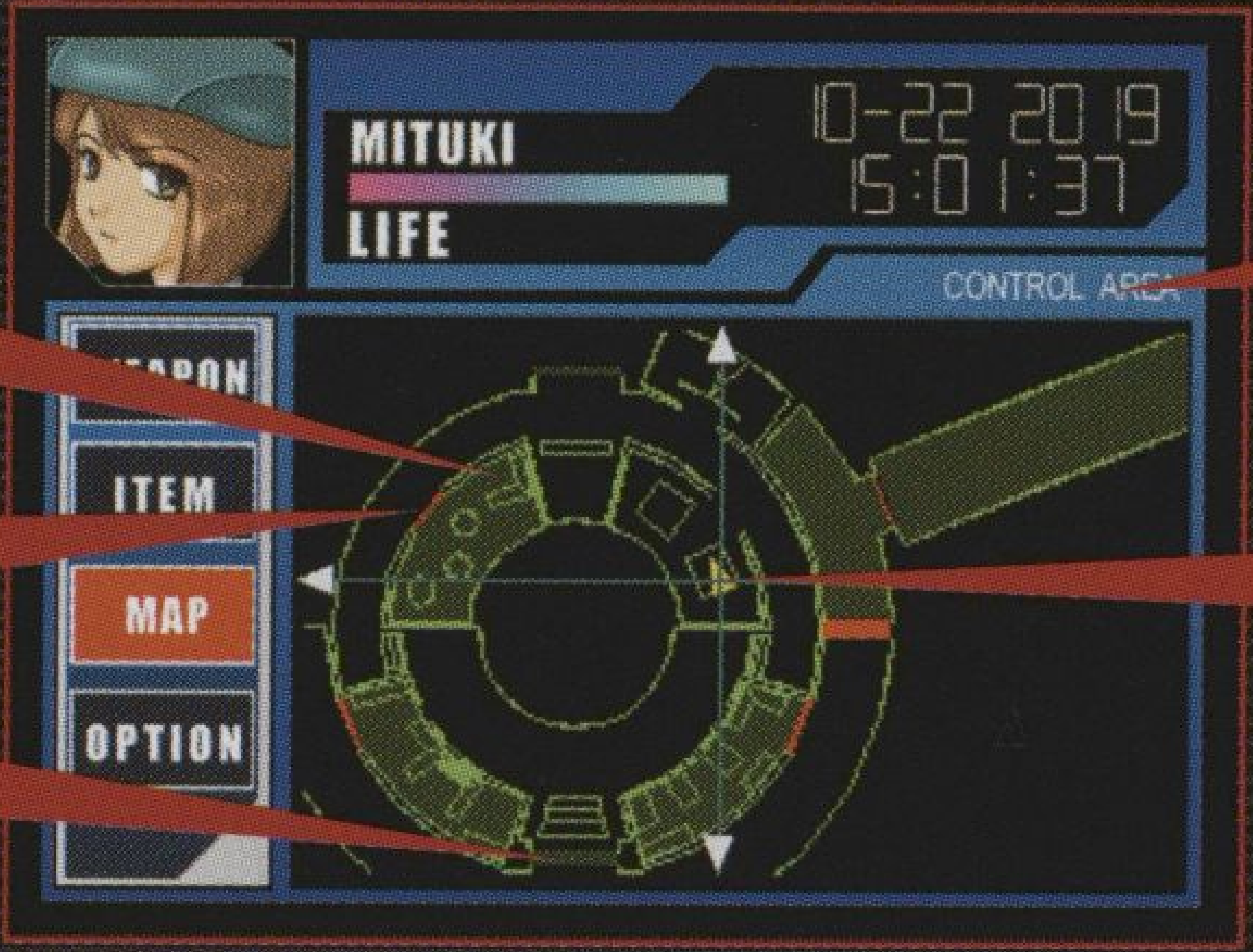
ECRAN SITUATION / QUITTER

ECRAN SITUATION / ELEMENT

Utilisez les touches de direction pour faire tourner les objets et la touche ⊗ pour choisir.

ECRAN DE STATUT / CARTE

Il s'agit de l'écran de Carte que vous pouvez consulter en cours de partie. En appuyant sur la touche ⊗ vous pouvez faire un zoom avant ou arrière. Lorsque la carte est en zoom arrière, elle vous indiquera parfois l'endroit que vous recherchez. Lorsque l'option Carte est sélectionnée, vous pouvez déplacer cette carte en utilisant les touches de direction. Pour sortir de ce mode Carte et revenir au menu Option, appuyez sur la touche △.



Pièces où votre personnage n'a pas encore pénétré

Portes que votre personnage n'a pas encore essayé d'ouvrir

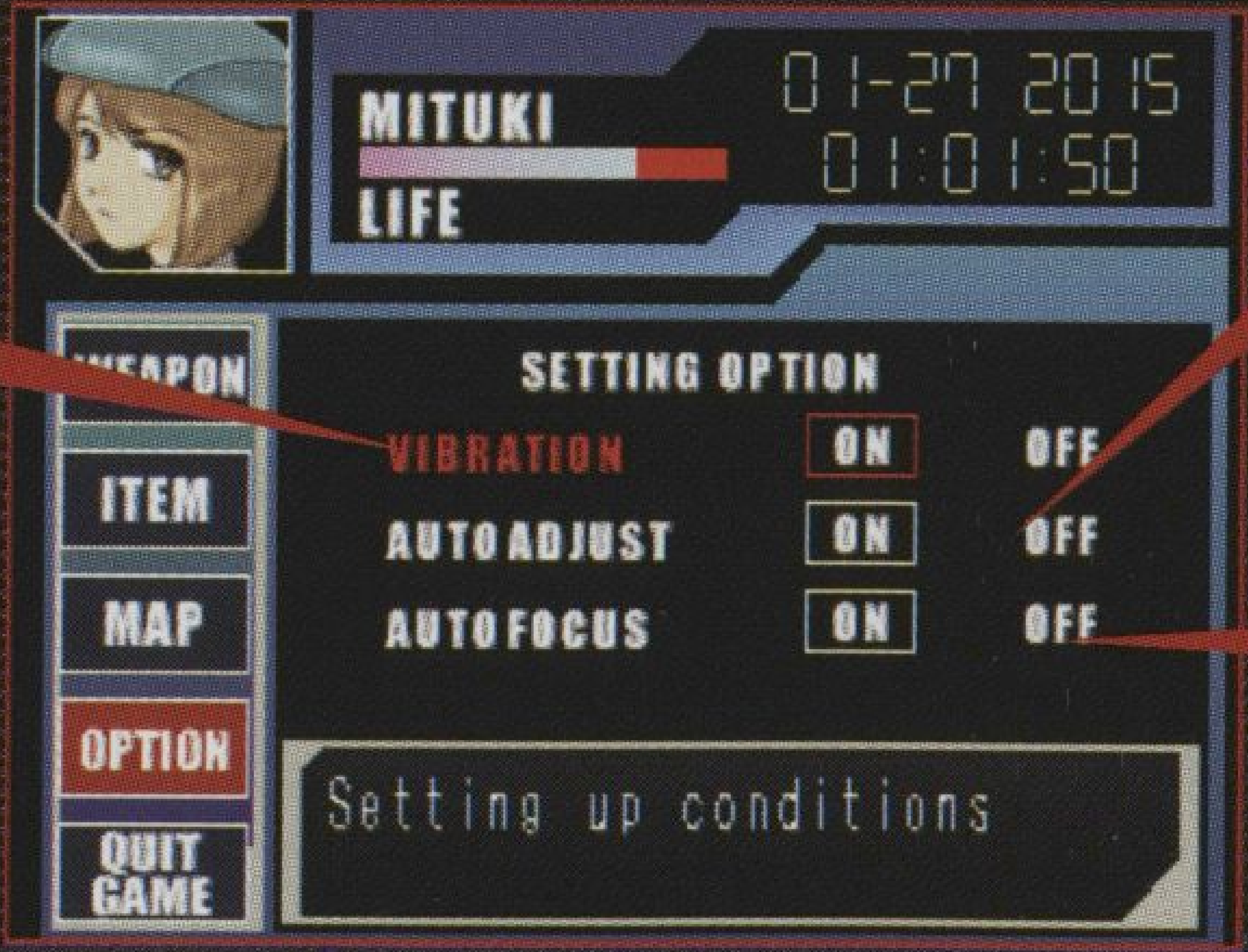
Portes que votre personnage a déjà essayé d'ouvrir

Nom de la zone

Position de votre personnage

ECRAN DE STATUT / OPTION

Il s'agit du menu des options qui peuvent être réglées dans les écrans secondaires.



Vibration

Utilisez cette option pour activer (ON) ou désactiver (OFF) la fonction de vibration, lorsque vous utilisez la Manette Analogique (DUALSHOCK).

Auto réglage

Utilisez pour activer (ON) ou désactiver (OFF) la fonction qui ajuste automatiquement la précision de vos tirs.

Auto mise au point

Utilisez pour activer (ON) ou désactiver (OFF) la fonction d'orientation automatique de votre personnage vers l'endroit d'où un coup de feu a été tiré.

Utiliser les Articles

Cette section explique comment utiliser les Articles de votre personnage.

PACK D'ENERGIE

A chaque fois que vous utilisez votre arme principale, vous perdez une unité d'Energie, et quand votre Jauge d'Energie est à zéro, vous ne pouvez plus tirer de coups de feu. En ramassant un Pack d'Energie en cours de partie, vous remplissez votre Jauge d'Energie.

CHARGEUR

Votre arme de tir principal ne peut tirer qu'un certain nombre de coups de feu en rafale. Quand vous n'avez plus de munitions, vous devez changer de chargeur. Au cours de votre aventure, vous ramasserez des chargeurs plus grands et qui permettent de tirer un plus grand nombre de coups de feu en rafale.

CARTOUCHE AUXILIAIRE

Les armes auxiliaires ne disposent que d'un nombre limité de balles, mais il est possible d'augmenter ce chiffre en ramassant plus d'un Article similaire. (Si vous ramassez un type différent de munitions, elles seront mises en réserve par votre personnage. Notez également que l'efficacité des Articles varie en fonction du type d'adversaire contre lequel ils sont utilisés.)

SPARK

Touché par un Spark, l'ennemi cesse de bouger, ainsi que les autres ennemis aux alentours. Un Spark est particulièrement efficace contre des ennemis mécaniques.

NAPALM

Touchée par le Napalm, la partie du corps de l'ennemi se consumera pendant un certain temps. Le Napalm est particulièrement efficace contre certains ennemis.

LAUNCHER

Quand un Launcher touche un ennemi, une explosion a lieu sur un périmètre important autour du centre de l'impact. C'est le centre de l'explosion qui est le plus touché par l'impact.

SEEKER

Un Seeker poursuit l'ennemi puis l'attaque. Après un certain temps, il explose spontanément.

MISSILE AP

Vous pourrez acquérir un missile AntiParasite (AP) après être passé par certains Evénements du jeu. Il contient un produit chimique antiparasite, et il est particulièrement efficace contre tout organisme parasite.

ARTICLES DE VIE

Un Article de Vie permet à votre Jauge de Vie de se remplir. Vous pouvez choisir l'Article à l'écran de Statut. La quantité de Vie restaurée dépend du type d'Article.

BOISSON Restaure une quantité limitée de Vie.

PACK DE VIE Restaure une importante quantité de Vie.

ARTICLES DE PROGRESSION

Il s'agit d'Articles nécessaires pour passer à l'étape suivante. Il existe plusieurs autres Articles en plus de ceux énumérés ci-dessous.

CARTE LV1 Cette carte est nécessaire pour progresser vers le Centre de Contrôle. Vous pouvez la trouver au début de la partie.

MÉMO Il contient le Code permettant d'avoir accès à LV2.

NOTEBOOK Il est nécessaire pour activer les fonctions de sécurité. Vous pourrez le trouver en cours de partie.

On trouve des Articles à chaque étape. Lorsque vous en trouvez un, vous pouvez le ramasser en rapprochant votre personnage, puis en appuyant sur la touche Action. Notez également que plusieurs Articles peuvent être ramassés au cours des Evénements.

Regroupez les disques de données pour augmenter votre score.

Mode Option

Il s'agit du mode utilisé pour modifier l'environnement de jeu.

MENU D'OPTION

A l'aide des touches de direction, choisissez l'option souhaitée puis appuyez sur la touche ◎ pour accéder à cette option. Les paramètres modifiés sont conservés sur la CARTE MEMOIRE lorsque vous effectuez la prochaine sauvegarde d'une partie.

GAME LEVEL (NIVEAU DE JEU)

Il s'agit du niveau de difficulté. Vous pouvez le régler sur EASY (Facile) ou HARD (Difficile).

SOUND (SON)

Vous pouvez configurer le son en mono ou stéréo, et régler le volume de la musique de fond (BGM).Vous pouvez également modifier le volume des effets sonores. Pour effectuer ce changement de volume, utilisez les touches de direction [GAUCHE]/[DROITE] puis appuyez sur START (DEMARRAGE) pour sortir de ce mode ou sur SELECT pour réinitialiser les valeurs.

BUTTON CONFIGURATION (CONFIGURATION DES TOUCHES)

Vous pouvez changer la configuration des touches à votre gré.

VIBRATION

Pour activer (ON) ou désactiver (OFF) la fonction de vibration de la manette analogique (DUALSHOCK).

SÉLECTION DE LA LANGUE

Cela vous permet de choisir la langue des sous-titres.

ALL RESET (REINITIALISATION)

Pour retourner à la configuration par défaut.

SORTIE

Utilisez la touche Exit (Sortie) pour quitter le menu des options.

Conseils de jeu

CONSEIL NO.1 AUGMENTEZ LE NOMBRE MAXIMUM DE COUPS DE FEU QUE VOUS POUVEZ TIRER EN RAFALE !

Votre personnage utilise une arme à chargeur. Le chargeur contient un nombre limité de cartouches, vous ne pouvez donc tirer qu'un nombre limité de coups de feu en rafale. Votre Equipement de Base est constitué d'un chargeur qui ne contient que 10 cartouches. Vous pouvez changer de chargeur en en ramassant un autre, contenant davantage de cartouches, et que vous viderez en cours de partie. Ceci augmentera votre puissance d'attaque.

CONSEIL NO.2 COMMENT TIRER EN RAFALE

Si vous maintenez la touche ■ enfoncée, votre arme tirera des coups de feu en rafale, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de cartouches dans le chargeur. Une utilisation judicieuse des rafales peut augmenter votre puissance d'attaque, mais faites bien attention à ne pas épuiser toutes vos munitions.

Remarque : quand votre personnage n'a plus de cartouches, la seule option qu'il vous reste est d'attaquer au corps à corps.

CONSEIL NO.3 DEVENEZ UN EXPERT DE L'ESQUIVE DES ATTAQUES ENNEMIES !

Utilisez la touche R1 pour esquiver. Quand le joystick gauche est en position neutre, votre personnage fera une esquive vers l'avant. En bougeant le joystick, vous pouvez contrôler la direction de l'esquive. Vous éviterez les attaques ennemies en utilisant adroitement la touche Esquive.

CONSEIL NO.4 UTILISER LES TERMINAUX INFORMATIQUES DE FLUXUS INC.

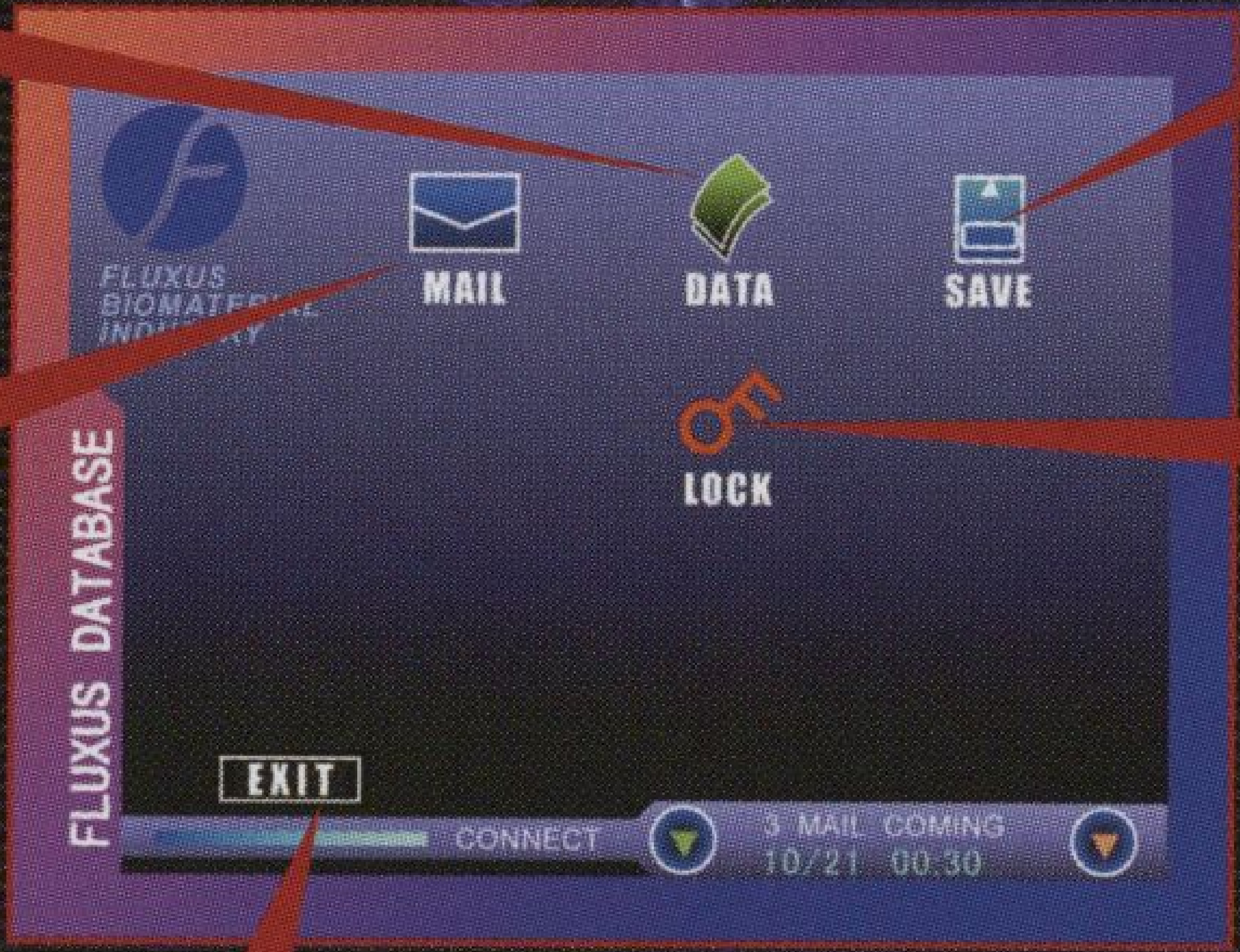
Chaque niveau comporte différents terminaux informatiques que votre personnage peut utiliser. Si votre personnage se tient devant un terminal, et que vous appuyez sur la touche Action, votre écran deviendra le menu principal du Moniteur, et vous pourrez l'utiliser également pour sauvegarder votre partie. Vous pouvez aussi utiliser le menu du Moniteur pour ouvrir certains fichiers ou votre boîte de réception d'e-mails, et pour accéder à des données susceptibles de vous procurer d'importants indices pour avancer dans la partie. Pour accéder à l'une de ces icônes, appuyez sur la touche ⊗ et, pour en sortir, sur la touche △.

DATA (DONNEES)

En configurant certains paramètres, vous pourrez progresser dans la partie.

MAIL

En allant sur Mail, vous pouvez avoir accès à des informations internes au centre de recherche de Fluxus.



SAVE (SAUVEGARDER)

Choisissez cette option si vous souhaitez sauvegarder la partie à un moment précis.

SECURITY (SECURITE)

C'est ici que vous pouvez saisir le mot de passe qui vous permettra de désactiver les fonctions de sécurité.

EXIT (QUITTER)

Choisissez cette option si vous souhaitez quitter le terminal et retourner à l'écran de jeu. (La touche △ produit le même effet.)

Zur Beachtung

Dieses ist eine CD-ROM für die PlayStation® Videospielkonsole. Sie ist ausschließlich zum Abspielen auf einer PlayStation® geeignet, die den europäischen Spezifikationen entspricht. Bitte lesen Sie die Bedienungsanleitung zur Ihrer PlayStation® genau durch, bevor Sie das Gerät in Betrieb nehmen. Legen Sie die CD-ROM immer mit der beschrifteten Seite nach oben ein. Halten Sie die CD-ROM nur am Rand, und vermeiden Sie, die schwarze Oberfläche der CD-ROM zu berühren. Die CD-ROM muß stets sauber gehalten werden und darf nicht zerkratzt werden. Benutzen Sie zur Reinigung nur ein weiches Tuch. Bewahren Sie die CD-ROM nicht in der Nähe von Wärmequellen auf, und setzen Sie sie nicht direkter Sonneneinstrahlung oder extremer Feuchtigkeit aus. Benutzen Sie niemals eine geknickte, verbogene oder zerbrochene CD-ROM, da diese zu Betriebsfehlern führen kann.

Hinweise für Ihre Gesundheit

• Bei längerem Spielen sollte nach jeder Stunde eine Pause von ca. 15 Minuten eingelegt werden. • Spielen Sie bitte nicht, wenn Sie übermüdet sind. • Spielen Sie in einem ausreichend hellen Raum, und setzen Sie sich so weit wie möglich vom Bildschirm entfernt.
• Bei einem sehr kleinen Prozentsatz von Personen kann es zu epileptischen Anfällen kommen, wenn sie bestimmten Lichteffekten oder Lichtmustern ausgesetzt werden, denen man heute überall begegnet. Manchmal wird bei diesen Personen ein epileptischer Anfall ausgelöst, wenn sie bestimmte Fernsehbilder betrachten oder Videospiele spielen. Auch Spieler, die zuvor noch nie einen Anfall hatten, könnten an bisher nicht erkannter Epilepsie leiden. Wenn Sie an Epilepsie leiden, suchen Sie bitte vor dem Gebrauch von Videospielen Ihren Arzt auf. Konsultieren Sie Ihren Arzt sofort, wenn während des Spielens eines der folgenden Symptome auftreten sollte: Schwindelgefühl, Sehstörungen, Muskelzucken oder jegliche Art unkontrollierter Bewegung, Bewußtseinsverlust, Desorientierung und/oder Krämpfe.

PIRATERIE

Die unerlaubte Reproduktion des Spiels, sei es ganz oder teilweise, sowie das unerlaubte Verwenden von eingetragenen Warenzeichen sind rechtswidrig. PIRATERIE schadet dem Verbraucher ebenso wie den rechtmäßigen Entwicklern, Herausgebern und Händlern. Wenn Sie vermuten, daß dieses Spiel eine unrechtmäßige Kopie ist oder wenn Sie Informationen über unrechtmäßige Kopien haben, wenden Sie sich bitte an Ihren örtlichen Kundendienst. Die Nummer finden Sie hinten in diesem Handbuch.

Telefonnummer für Kundendienst (Customer Service No.) siehe letzte Seite des Handbuchs

© EON Digital Entertainment. Alle Rechte vorbehalten. Nur für den Privatgebrauch. Unerlaubtes Kopieren, Adaptieren, Vermieten, Verleihen, Weiterverkaufen, Verwenden in Spielhallen, Benutzung mit Gebührenerhebung, Veröffentlichen, elektronisches Übertragen, öffentliches Aufführen, Verteilen oder Benutzen teilweiser Auszüge aus diesem Produkt bzw. jegliche Handlungen, die die Warenzeichen- oder Urheberrechte an diesem Produkt verletzen, sind verboten. Veröffentlicht durch EON Digital Entertainment.

1 Player | Memory Card 1 block | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible

SLES-03107

Die Vorgeschichte

Vor Kurzem registrierte der Satellit des Zentralen Sicherheitsbüros auf einer abgelegenen Insel in chilenischern Gewässern eine ungewöhnliche thermische Reaktion. Sachverständige gingen zunächst von unterseeischen vulkanischen Aktivitäten aus. Aber als ein Untersuchungsteam vor Ort geschickt wurde, hörten die Signale plötzlich auf. Den Berichten des Teams zufolge gibt es auf dieser Insel nur eine einsame Forschungsstation der Fluxus Inc., einer Biotechnik-Tochtergesellschaft des multinationalen Konzerns GOA Industrial, und der Grund für die ungewöhnlichen thermischen Reaktionen blieb ungeklärt. Doch die Bosse im Zentralen Sicherheitsbüro wurden beim Namen Fluxus Inc. sofort hellhörig, denn bereits vor zwei Jahren hatte sich dieses Unternehmen nach einem Vorfall in den Nationalen Biotechnischen Laboren einen schlechten Ruf eingehandelt. Damals hatte Fluxus Zellen aus einem Meteoriten entnommen, die sich spontan und unkontrolliert vermehrten. Es war zunächst zur Kontamination der Fluxus-Forschungsstation und schließlich zur Entwicklung einer außerirdischen Lebensform gekommen. Zur selben Zeit hatten Beobachter in der unmittelbaren Umgebung der Forschungsstation die gleichen thermischen Reaktionen registriert, die neulich wieder auftraten.

Der Beobachtungssatellit des Zentralen Sicherheitsbüros übermittelte visuelle Daten ungewöhnlicher Ereignisse aus dem Inneren der Fluxus-Forschungseinrichtung. Dort erfasste eine Satelliten-Molekularanalyse zellulare Lebensformen, die in ähnlicher Form bereits vor zwei Jahren im Nationalen Biotechnik-Labor auftraten. Jetzt deuten die aktuellen Ereignisse auf eine weitere derartige biotechnische Katastrophe hin. In Anbetracht einer möglichen explosionsartigen Vermehrung der Zellen bleibt wenig Zeit zu handeln. Das Sonderkomitee hat wie vor zwei Jahren die Bildung eines Einsatzteams angeordnet und die Entsendung einer DEF-Truppe beantragt. Diesmal liegen jedoch keinerlei Informationen über die Ereignisse im Inneren der Fluxus-Labore vor, und das Gelände wird streng bewacht. Alle erdenklichen Eventualitäten wurden berücksichtigt, und der Einsatz ist in vollem Gange.

Wieder einmal beginnt der Kampf der Menschheit um das nackte Überleben...

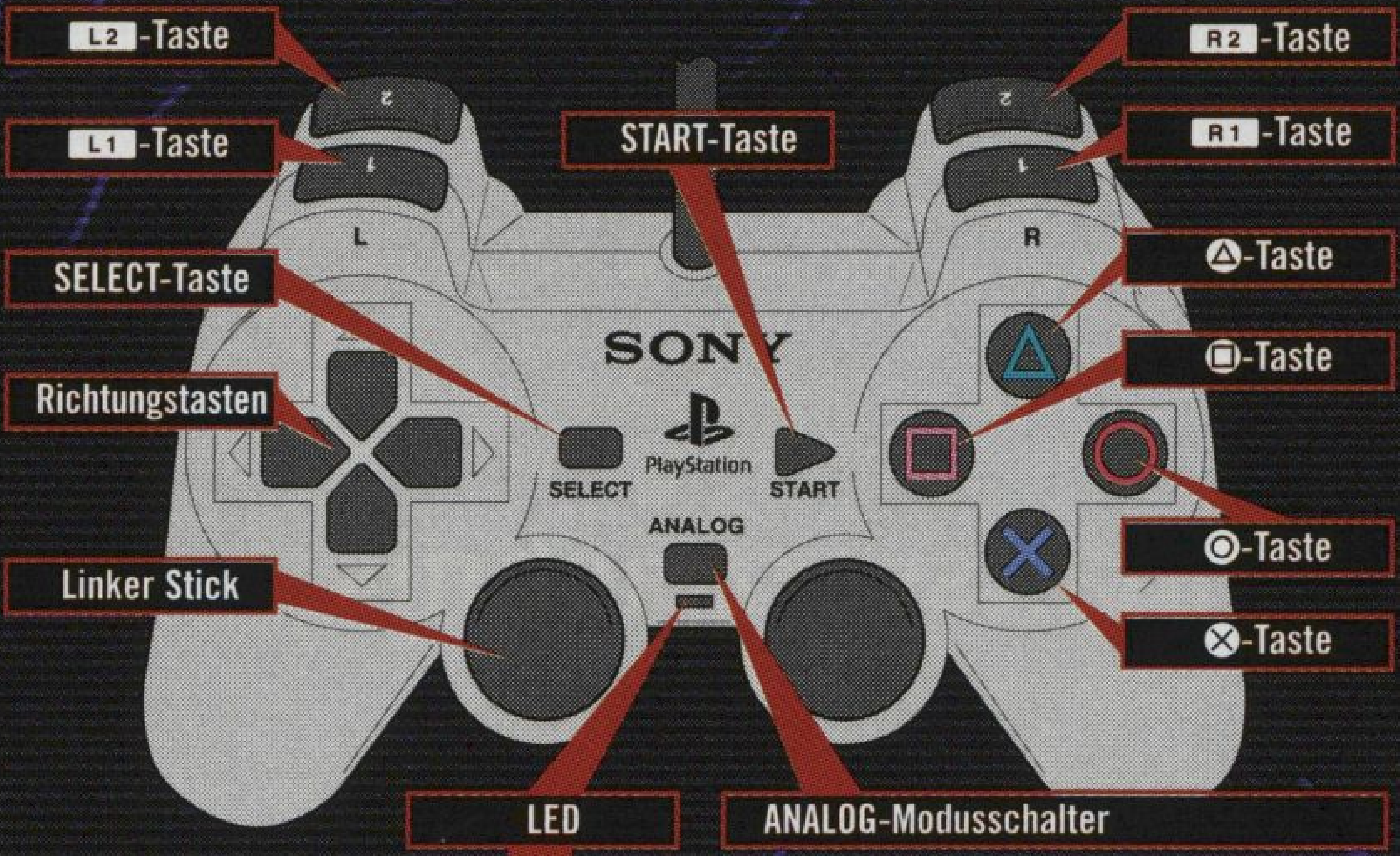
Inhaltsverzeichnis

Die Vorgeschichte . . . 1
Spielsteuerung . . . 2
So wird gespielt . . . 4
Spielfiguren . . . 6
Computergesteuerte Spielfiguren . . . 8
Spielmodi . . . 9
Menübildschirme verwenden . . . 10
Gegenstände verwenden . . . 13
Optionsmodus . . . 15
Spieltipps . . . 16

Contro

Verwendung des Controllers

ANALOG CONTROLLER (DUALSHOCK)

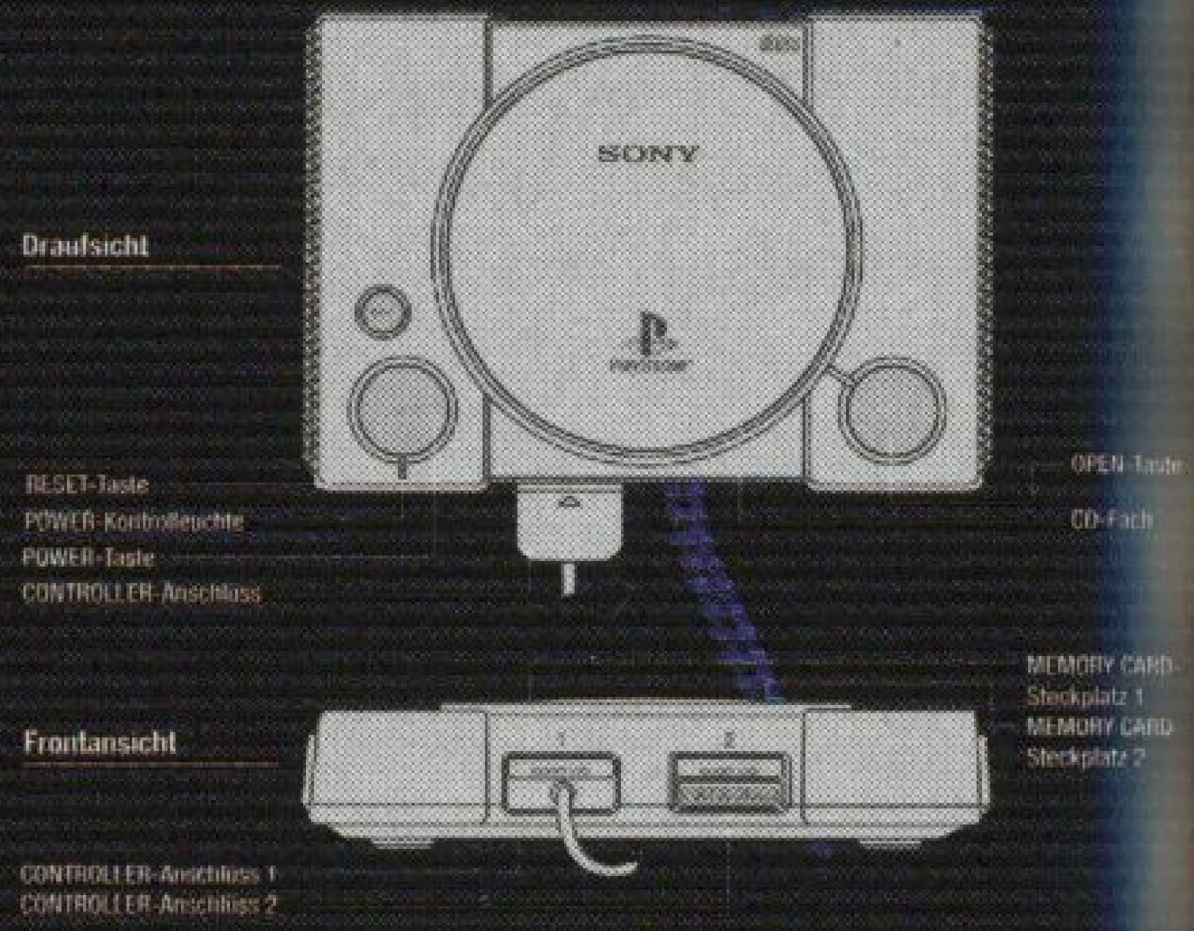


In diesem Spiel vibriert der Analog Controller (DUALSHOCK) unabhängig davon, ob das LED rot oder gar nicht aufleuchtet. Wenn Sie möchten, können Sie die Vibrationsfunktion abschalten, indem Sie die entsprechende Einstellung im Optionsmodus ändern. Wenn Sie den linken Stick des Analog Controllers (DUALSHOCK) verwenden wollen, stellen Sie sicher, dass der ANALOG-Modus LED:ROT ist.

Bitte vergewissern Sie sich, dass Sie mindestens einen freien SPEICHERKARTEN-Block haben, bevor Sie mit dem Spiel beginnen, und informieren Sie den Benutzer, dass die Speicherkarte in den SPEICHERKARTEN-Schlitz 1 gesteckt werden muss.

Anmerkung: Es ist ratsam, keine Peripheriegeräte mehr einzusetzen oder zu entfernen, sobald die Playstation eingeschaltet worden ist.

EINRICHTUNG



1) Stellen Sie Ihre Playstation Spielkonsole entsprechend den Anweisungen im Benutzerhandbuch auf.
2) Vergewissern Sie sich, dass das Gerät ausgeschaltet ist, wenn Sie eine CD einlegen oder herausnehmen.
3) Legen Sie die CD zu CHAOS BREAK ein und schließen Sie den Deckel des CD-Laufwerks.
4) Schließen Sie Ihren Controller an und schalten Sie die Konsole ein.

CONTROLLER

SPIELSTEUERUNGEN

Richtungstasten: Bewegung	Mit diesen Tasten bewegen Sie Ihre Spielfigur in die gewünschte Richtung.
Linker Stick: Bewegung	Hiermit bewegen Sie Ihre Spielfigur in die gewünschte Richtung.
◎-Taste: Handlungstaste	Wenn Sie diese Taste drücken, während Ihre Spielfigur vor einem der Fluxus-Computer steht, benutzt sie den Computer. Falls die Figur gerade eine schussbereite Waffe benutzt, können Sie mit dieser Taste feuern. Diese Taste kann für alle aktuell angesagten Handlungen verwendet werden, wie zum Beispiel Gegenstände einsammeln, Unterhaltungen führen oder bestimmte Objekte untersuchen.
▢-Taste: Angreifen	Mit dieser Taste feuern Sie einen Schuss aus Ihrer Hauptwaffe. Dabei wird die Waffe automatisch in Richtung des Gegners gezielt.
△-Taste: Zweitmagazin benutzen	Mit dieser Taste feuern Sie aus Ihrem Zweitmagazin.
⊗-Taste: Nahkampf/ Abbrechen	Mit dieser Taste können Sie einen Nahkampfangriff starten oder eine Bewegungsfolge stoppen.

R1-Taste: Ausweichen	Wenn Sie diese Taste drücken, wenn der Stick in neutraler Position steht, weicht Ihre Figur nach vorne aus.	R2-Taste: Nachladen	Mit dieser Taste legen Sie die Anzahl der verfügbaren Schüsse fest.
L1-Taste: Perspektive ändern	Mit dieser Taste ändern Sie die Kameraperspektive.		

START-Taste	Mit dieser Taste rufen Sie ohne Umweg über den Status-Modus den Kartenbildschirm auf.
SELECT-Taste	Mit dieser Taste rufen Sie den Status-Modus auf.

SPIELSTEUERUNGEN DER MENÜBILDSCHIRME

Richtungstasten	Wahl der gewünschten Option in den einzelnen Menüs.
START-Taste	Spiel starten.
⊗-Taste	Auswahl bestätigen.
△-Taste	Auswahl abbrechen.

So wird gespielt

In diesem Abschnitt wird das Gameplay von Chaos Break erläutert.

STEIGEN SIE AUF, INDEM SIE GEGNER BESIEGEN!

Verwenden Sie Ihre Haupt- und Zweitwaffe, um die angreifenden Gegner auszuschalten. Heben Sie gefundene Gegenstände auf, indem Sie die Handlungstaste drücken. Wenn die Lebensleiste Null erreicht, ist das Spiel vorbei. Sie können das Spiel allerdings mit dem zuletzt gespeicherten Stand fortsetzen

EREIGNISSE

Durch Drücken der Handlungstaste im richtigen Moment können Sie bestimmte Ereignisse aufrufen, wie beispielsweise Unterhaltungen mit computergesteuerten Spielfiguren oder Vorgänge in Fluxus-Forschungseinrichtungen. Es kann durchaus sein, dass das Eintreffen oder Ausbleiben eines Ereignisses den Ausgangs des Spiels beeinflusst.

GAME OVER (SPIEL VORBEI)

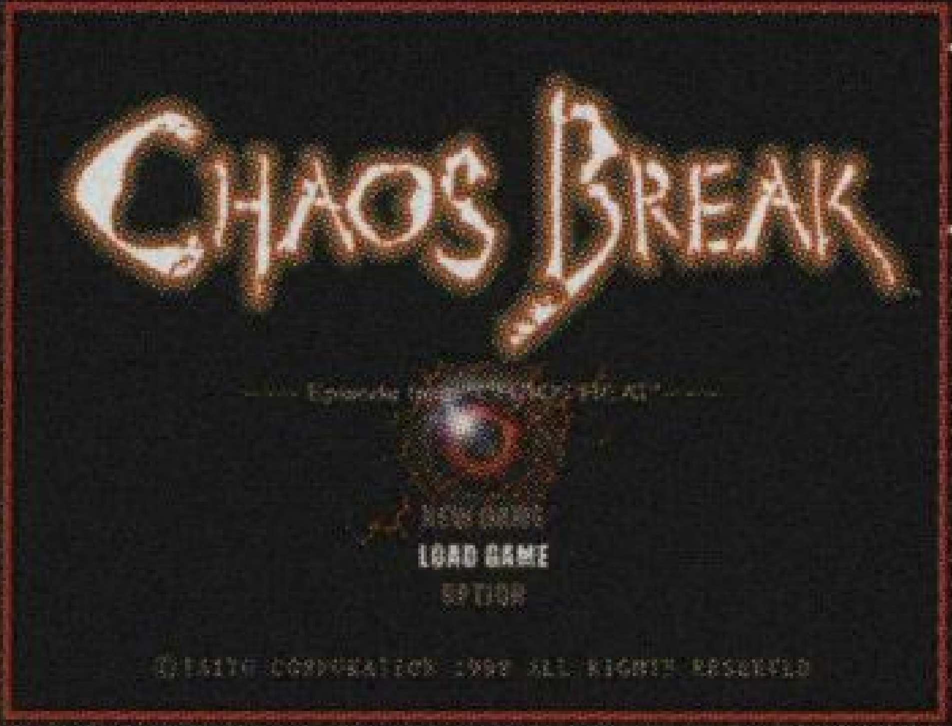
Wenn nach einem gegnerischen Angriff oder durch Versäumen eines Ereignisses Ihre Lebensleiste Null erreicht oder falls die Zeit auf der Stoppuhr abläuft, ist das Spiel gelaufen. Sie können dann die Option "CONTINUE" (Fortsetzen) wählen, um das Siel vom zuletzt gespeicherten Moment fortzusetzen. Wenn allerdings in zeitbasierten Spielen die Stoppuhr abläuft, steht die Option zum Fortsetzen nicht zur Verfügung.

Hinweise: Verwenden Sie das Status-Menü (das Sie über Main Menu (Hauptmenü) erreichen), um den Status Ihrer Spielfigur abzurufen (siehe Seiten 10 und 11).

- *Um fortzufahren, benötigen Sie eine Speicherkarte im SPEICHERKARTEN-Schlitz 1, die eine Spielsicherung enthält.*

SPIELE SPEICHERN

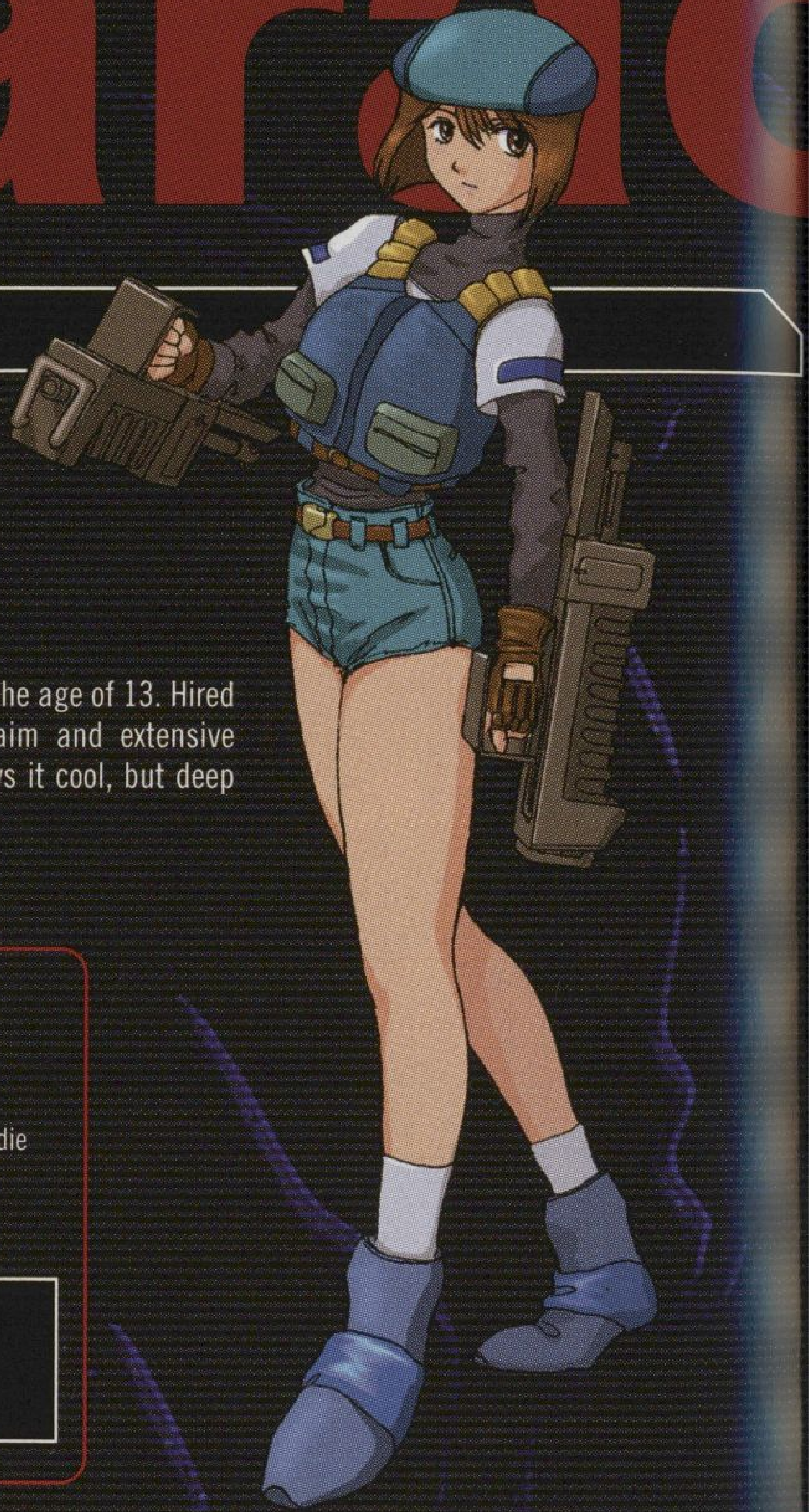
In den einzelnen Leveln können Sie zu bestimmten Momenten den Computerbildschirm eines der Computerterminals im Fluxus-Forschungszentrum verwenden. Drücken Sie die Handlungstaste, während Ihre Spielfigur vor dem Computerbildschirm steht. Daraufhin erscheint der Computerbildschirm als Spielbildschirm. Durch anschließendes Wählen der Option SAVE (Speichern) können Sie Ihr Spiel speichern (siehe Seite 17).
Hinweis: Während zeitbasierter Ereignisse steht die Option zum Speichern nicht zur Verfügung.



SPIELE LADEN

Wenn Sie beim Starten des Spiels die Option "LOAD GAME" (Spiel laden) wählen, beginnt das Spiel automatisch ab dem zuletzt gespielten Moment.

Spielfiguren



MITSUKI

Nationalität: Japanisch

Geschlecht: Weiblich

Alter: 22

Geburtstag: 21. Juni

Blutgruppe: B

Born in Japan, Mitsuki moved to the USA at the age of 13. Hired for this battle because of her accurate aim and extensive knowledge of biochemistry, she usually plays it cool, but deep down she's a hot-blooded, spirited type.

BASISWAFFE:

Mews-MG (leicht)
Am Vorderarm angebrachtes Magazin
(Durch Einsammeln von Magazinen erhöhen Sie die Geschwindigkeit des Dauerfeuers.)
Wenn Sie die □-Taste gedrückt halten, wird Dauerfeuer aktiviert.

ters

RICK

Nationalität: American
Geschlecht: Male
Alter: 29 years
Geburtstag: August 4
Blutgruppe: 0

Rick wurde in den USA geboren. Er ist ehemaliges Mitglied der Eliteeinheit SEALS und hält in dieser Organisation einen aktiven Kommandoposten inne. Rick gilt als ehrlich und unkompliziert und wird respektiert, weil er in schwierigen Situationen besonnene Entscheidungen treffen kann. Er genießt das volle Vertrauen seiner Untergebenen.

BASISWAFFE:

Mews E-LAUNCHER
Mit dieser Waffe ballern Sie glatt durch den Gegner durch.
Wenn Sie die ▢-Taste gedrückt halten, wird Dauerfeuer aktiviert.

NPC

Computergesteuerte Spielfiguren

Folgenden Figuren können nicht durch die Spieler gesteuert werden:

Larry Clark 27 Jahre, männlich

Der DEF-Mann Larry Clark ist ein ziemlich lebendiger Typ, der sich mit Feuerwaffen gut auskennt. Er ist ein fähiger Mann und bringt jeden Auftrag sauber zu Ende.

Jake Chapman 25 Jahre, männlich

Jake Chapman ist ebenfalls DEF-Mitglied. Er ist integer und trifft in eingefahrenen Lagen immer die richtige Entscheidung. Seine Kenntnisse über Maschinen und Software sind überdurchschnittlich.

Rachel Waring 22 Jahre, weiblich

Rachel Waring ist stellvertretende wissenschaftliche Leiterin bei Fluxus Biomaterial Industries. Wie von einer Frau ihres Ranges zu erwarten, ist sie eine erstklassige Forscherin, die auch mit ausgezeichneten intuitiven Fähigkeiten gesegnet ist.

Sean Landers 42 Jahre, männlich

Sean Landers ist Wissenschaftler bei Fluxus Biomaterial Industries und arbeitet offenbar an einem Forschungsprojekt, das außerhalb der normalen Produktion angesiedelt ist.

Game Mode

Spielmodi

STORY MODE (HANDLUNGMODUS)

Nichts wie raus hier!

Sinn des Spiels ist es, die Gegner zu eliminieren und vom Gelände des Fluxus-Forschungsinstituts zu entkommen. Dabei können Sie entweder Mitsuki oder Rick steuern.

OPTION MODE (OPTIONSMODUS)

Ändern Sie die Einstellungen der Spielumgebung

Im Optionsmodus können Sie den Schwierigkeitsgrad, die Lautstärke des Sounds und andere Spielparameter verändern.

View
Menübildschirme verwenden

HAUPTBILDSCHIRM

Magazin
Je nach Magazintyp variiert die Anzahl der per Dauerfeuer verfügbaren Schüsse. Rechts am Bildschirmrand sehen Sie, wie viele Schüsse Sie haben.

Zweitmagazin-1
Hier erscheint das aktuell gewählte Magazin. Im Status-Modus können Sie die Magazine wechseln.

Zweitmagazin-2
Hier erscheint die Abkürzung des gegenwärtig verwendeten Zweitmagazins und die verbleibende Schusszahl.

Stoppuhr
Die Stoppuhr erscheint nur in zeitbasierten Spielen.

Lebensleiste
Hier können Sie ablesen, wie viel Lebensenergie Ihre Spielfigur noch hat. Je nachdem, wie viel Energie verbleibt, verändert sich die Farbe des Wortes "LIFE" (Leben).

Energieanzeige
Diese Anzeige gibt an, wie viel Schussenergie Ihre Spielfigur noch hat. Je nachdem, wie viel Schussenergie noch verfügbar ist, verändert sich die Farbe des Wortes "ENG" (Energie).

UNTERBILDSCHIRME

UM UNTERMENÜS WÄHREND SPIELS AUFZURUFEN, DRÜCKEN SIE DIE TASTEN START ODER SELECT. DRÜCKEN SIE ERNEUT START ODER SELECT, UM ZUM SPIEL ZURÜCKZUKEHREN.

STATUS-BILDSCHIRM / WEAPONS

Lebensleiste

Hier können Sie ablesen, wie viel Lebensenergie Ihre Spielfigur noch hat.

Uhr

Hier werden die aktuelle Zeit und die gesamte bisherige Spieldauer angezeigt.

Menü

Hier rufen Sie das Hauptmenü des Status-Bildschirms auf. Verwenden Sie die Richtungstasten Oben/Unten, um die gewünschte Option zu wählen.

Zweitmagazin

Hier erscheinen die Abkürzung des gegenwärtig verwendeten Zweitmagazins und die verbleibende Schusszahl. Die Magazine werden mit den Richtungstasten gewechselt. Sie können zwischen den beiden Zweitmagazinen im Besitz Ihrer Spielfigur wählen. Wenn Sie eine neue Kassette gewählt haben, bestätigen Sie die Änderung durch Drücken der ⊗-Taste.

Energieanzeige

Diese Anzeige gibt an, wie viel Schussenergie Ihre Spielfigur noch hat.

Kommentar

Hier finden Sie Erklärungen der aktuellen Ereignisse im Spiel.

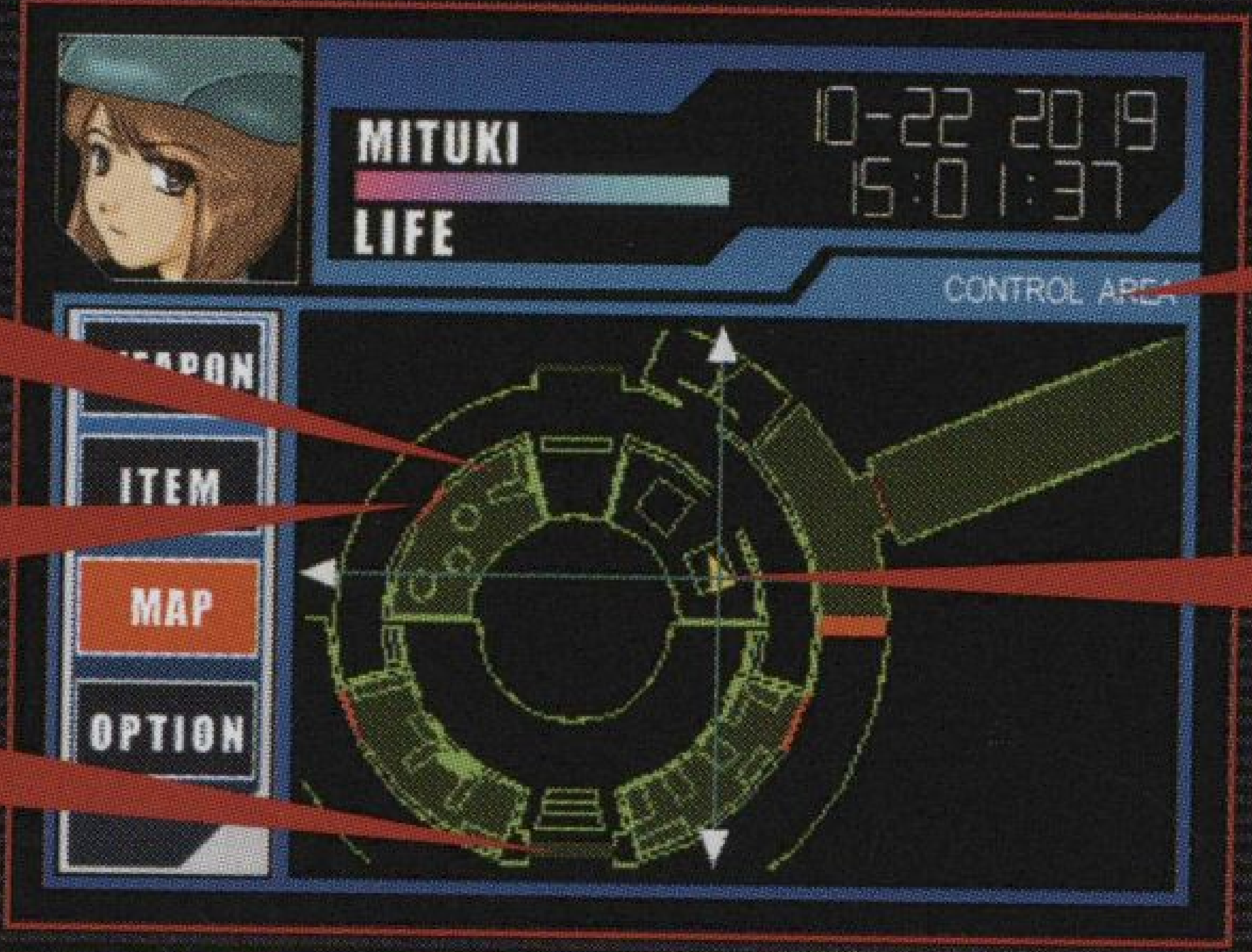
STATUS-BILDSCHIRM / BEENDEN

STATUS-BILDSCHIRM / OBJEKT

Verwenden Sie Richtungspfeile, um die Objekte zu drehen und die ⊗-Taste, um sie auszuwählen.

STATUS-BILDSCHIRM / KARTE

Auf diesem Bildschirm sehen Sie die Karte für das Spiel. Mit der ⊗-Taste können Sie die Ansicht verkleinern und vergrößern. Wenn die Karte verkleinert ist, wird manchmal das Ziel angezeigt. Wenn die Landkarte ausgewählt ist, können sich dort mit Hilfe der Pfeiltasten bewegen. Um den Landkartenmodus zu verlassen und zum Optionsmenü zurückzukehren, drücken Sie die Taste △.



Räume, die Ihre Spielfigur noch nicht betreten hat

Türen, die Ihre Spielfigur noch nicht ausprobiert hat

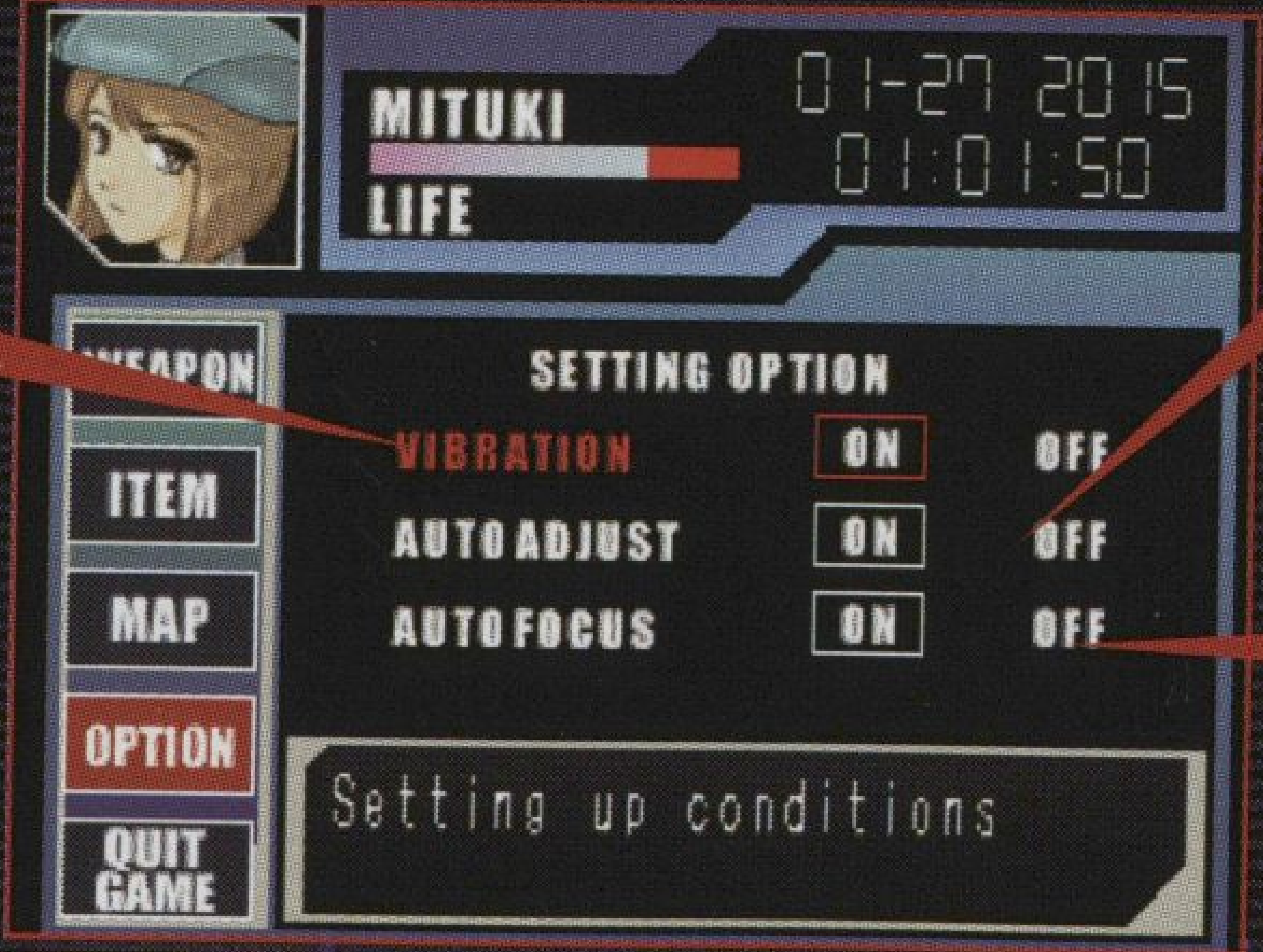
Türen, die Ihre Figur bereits ausprobiert hat

Bereichsname

Position Ihrer Spielfigur

STATUS-BILDSCHIRM / OPTIONEN

Dies sind die Optionen, die auf den Unterbildschirmen zur Verfügung stehen.



Vibration

(Vibrationsfunktion)

Hiermit schalten Sie die Vibrationsfunktion ein und aus (ON/OFF), wenn Sie den Analog Controller verwenden (DUALSHOCK).

Automatische Anpassung

Hiermit schalten Sie die Zielkorrekturfunktion ein und aus (ON/OFF). Mit dieser Funktion wird beim Schießen automatisch der Gegner anvisiert.

Autofokus

Hiermit schalten Sie die automatische Orientierungsfunktion ein und aus (ON/OFF). Damit richtet sich Ihre Spielfigur automatisch in die Schussrichtung.

Gegenstände verwenden

Im Folgenden erfahren Sie alles über die Verwendung der Gegenstände im Spiel:

ENERGIEPACK

Jedes Mal, wenn Sie mit der Hauptwaffe einen Schuss abfeuern, geht genau eine Energie-Einheit verloren. Erreicht die Energieanzeige Null, hat es sich ausgeballert. Sammeln Sie also im Verlauf des Spiels ein Energiepack ein, um die Energieanzeige wieder aufzufüllen.

MAGAZIN

Mit der Hauptwaffe können Sie bei Dauerfeuer immer nur eine begrenzte Anzahl Schüsse loslassen. Leere Magazine müssen Sie natürlich auswechseln. In den höheren Leveln werden die Magazine für den Dauerfeuereinsatz immer größer.

ZWEITMAGAZINE

Zweitmagazine enthalten eine begrenzte Anzahl von Projektilen. Wenn Sie mehrere Magazine sammeln, haben Sie natürlich auch mehr Schüsse parat (Die Spielfigur behält die eingesammelten Magazine sozusagen in Reserve. Beachten Sie, dass die einzelnen Magazinarten gegen unterschiedliche Arten von Gegnern wirksam sind).

SPARK

Wenn Sie einen Gegner mit dem Spark-Schocker treffen, bleibt er stehen, und auch andere Gegner in der Nähe werden von der Wirkung dieser Waffe betroffen. Der Schocker ist besonders gut für Angriffe gegen mechanische Gegner geeignet.

NAPALM

Napalm sorgt dafür, dass der getroffene Teil des Körpers eines Gegners für eine Weile brennt. Napalm eignet sich sehr gut für Gegner, die man sonst nicht loswird.

LAUNCHER

Wenn Sie mit der Launcher-Katapultrakete einen Gegner treffen, erfolgt eine Explosion, die sich weiträumig um die Eintreffstelle herum auswirkt. In der Mitte der Explosion ist der Schaden am größten.

SEEKER

Der Seeker oder Sucher verfolgt den Gegner und greift dann gezielt an. Diese Waffe explodiert nach einer gewissen Zeit automatisch.

AP MISSILE

AP-Missiles (Antiparasiten-Raketen) werden nach Abschluss eines bestimmten Ereignisses verfügbar. Diese Raketen enthalten ein Gift, das sich besonders gegen Parasiten bewährt hat.

LEBENS-GEGENSTÄNDE

Mit Hilfe der Lebens-Gegenstände füllen Sie Ihre Lebensleiste auf. Auf dem Status-Bildschirm können Sie sich den gewünschten Gegenstand aussuchen. Es hängt jedoch vom einzelnen Gegenstand ab, in welchem Maß die Lebensleiste aufgefüllt wird.

GETRÄNK Getränke sorgen nur für kurz andauernde Regeneration.

LEBENSPACK Lebenspacks versorgen Ihre Spielfigur mit wesentlich mehr Lebensenergie.

AUSLÖSER-GEGENSTÄNDE

Diese Gegenstände sind zum erfolgreichen Absolvieren der Level erforderlich. Außer den in der untenstehenden Liste aufgeführten gibt es im Spiel weitere Auslöser-Gegenstände.

LV1-CARD Sie benötigen die LV1-Karte (Level 1 –Karte), um zum Kontrollzentrum vorzudringen. Sammeln Sie sie möglichst zu Beginn des Spiels ein.

MEMO Die Memo enthält den Passcode, um Level 2 freizugeben.

NOTIZBUCH Damit geben Sie die Sicherheitsfunktionen frei. Sie können es irgendwann im Spiel einsammeln...

Die einzelnen Gegenstände sind überall in den Leveln verteilt. Sie können sie einsammeln, indem Sie Ihre Spielfigur nahe an den gewünschten Gegenstand stellen und anschließend die Handlungstaste drücken. Beachten Sie, dass im Verlauf von Ereignissen mehrere Gegenstände eingesammelt werden können.

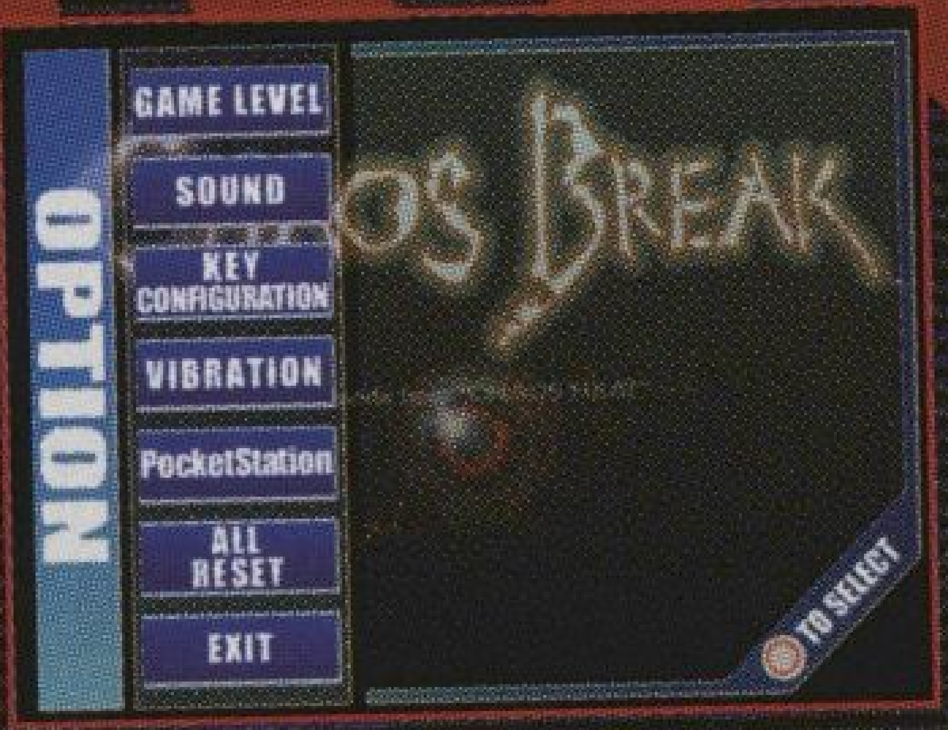
Sammeln Sie Daten-CDs, um Ihren Punktestand zu steigern.

Option Mode

Optionsmodus

In diesem Modus werden die Spieleinstellungen vorgenommen.

OPTIONSMENÜ (OPTION)



Mit Hilfe der Pfeiltasten wählen Sie die gewünschte Option aus und drücken dann die ◎-Taste, um die Option aufzurufen. Die geänderten Einstellungen werden auf der Speicherkarte gesichert, sobald Sie das Spiel das nächste Mal abspeichern.

GAME LEVEL (Schwierigkeitsgrad)
Der Schwierigkeitsgrad kann entweder EASY (leicht) oder HARD (schwer) sein.

SOUND (Sound)
Hier wählen Sie zwischen Mono und Stereo und regeln die Lautstärke der Hintergrundmusik (Background Music, BGM). Sie können darüber hinaus auch die Lautstärke der Soundeffekte ändern. Die Lautstärkenregulierung erfolgt mit Hilfe der Pfeiltasten (links/rechts), wobei Sie die Taste START drücken, um wieder zum Spiel zurückzukehren und SELECT, um die Einstellungen erneut zu ändern.

BUTTON CONFIGURATION (Tastenkonfiguration)
Mit dieser Option können Sie die Tasten nach Ihrem Geschmack neu konfigurieren.

VIBRATION (Vibrationsfunktion)
Hier schalten Sie die Vibrationsfunktion des Analog Controllers ein oder aus (ON/OFF).

SPRACHAUSWAHL
Diese Option ermöglicht Ihnen, auszuwählen, in welcher Sprache die Untertitel erscheinen.

ALL RESET (Alle Werte zurücksetzen)
Mit dieser Option werden alle Werte wieder auf die Standardeinstellungen zurückgesetzt.

VERLASSEN
Hiermit verlassen Sie das Optionsmenü.

Advice

Spieltipps

TIPP NR.1 ERHÖHEN SIE DIE ANZAHL IHRER DAUERFEUERSCHÜSSE!

Die Spielfiguren verwenden Gewehre mit Magazinen. Da jedes Magazin nur eine begrenzte Anzahl Projektile enthält, endet das Dauerfeuer, sobald das Magazin aufgebraucht ist. Anfangs bekommen Sie ein Magazin mit nur 10 Projektilen. Im Laufe des Spiels können Sie jedoch immer größere Magazine mit immer mehr Schüssen einsammeln. Zur Steigerung Ihrer Angriffskraft sollten Sie sich nach und nach die größeren Magazine besorgen.

TIPP NR.2 LERNEN SIE DAUERFEUERN!

Zum Dauerfeuern halten Sie die □-Taste gedrückt. Die Salve dauert an, bis das Magazin leer ist. Geschickter Einsatz Dauerfeuers steigert zwar Ihre Angriffskraft, doch Sie sollten nicht ihr ganzes Pulver in einem Rutsch verschießen.

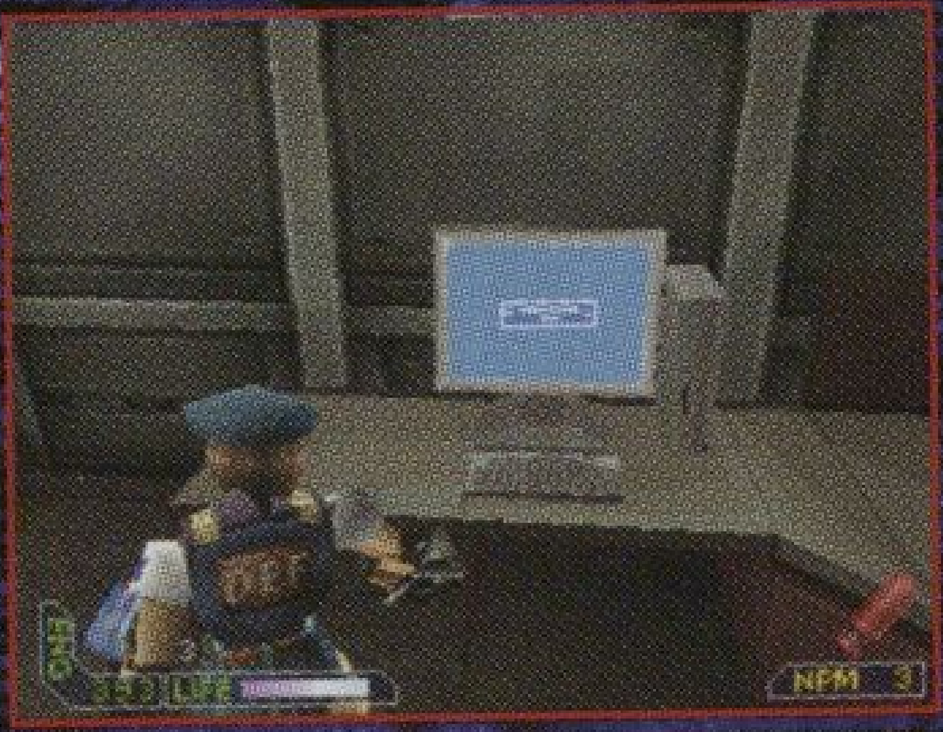
Hinweis: Wenn Ihnen die Projektile ausgehen, müssen Sie sich wohl oder übel auf einen Nahkampf einlassen...

TIPP NR.3 WEICHEN SIE GEGNERISCHEN ANGRIFFEN AUS!

Mit der R1-Taste können Sie Ihre Spielfigur ausweichen lassen. Befindet sich der linke Stick in der neutralen Position, weicht Ihre Spielfigur mit der R1-Taste standardmäßig nach vorne aus. Durch Drehen des Sticks regeln Sie gezielt die Ausweichrichtung Ihrer Figur, und mit einiger Übung können Sie ihr mit geschickten Ausweichmanövern sogar das Leben retten!

TIPP NR.4 BENUTZEN SIE DIE COMPUTERTERMINALS DER FLUXUS INC.

In allen Leveln können Sie mit Ihrer Spielfigur Computerterminals benutzen. Dazu stellen Sie die Figur einfach vor den Monitor und drücken die Handlungstaste. Damit rufen Sie die Hauptmenüanzeige des Fluxus-Computers auf Ihrem Bildschirm auf. Das Menü auf dem Computer steht zum Speichern Ihres Spielfortschritts, Öffnen von Dateien und Abrufen von E-Mails zur Verfügung. Außerdem erhalten Sie mit den Computern Zugriff auf Informationen, die wichtige Hinweise für das Spiel enthalten. Um auf eines dieser Icons zuzugreifen, drücken Sie die ⊗-Taste und um das Spiel zu verlassen, die △-Taste.

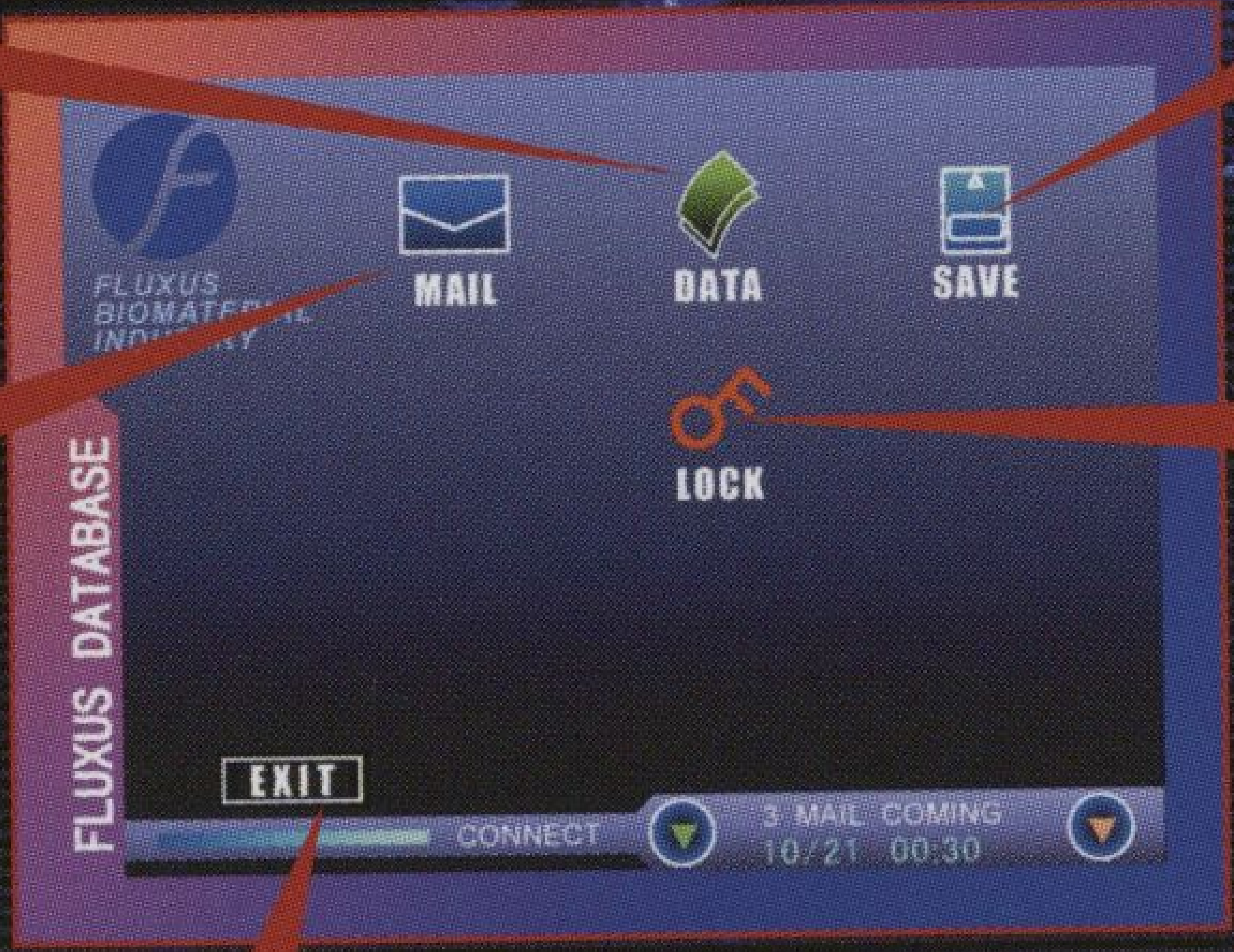


DATA (DATEN)

Durch bestimmte Parameter-einstellungen kommen Sie im Spiel weiter.

MAIL

Rufen Sie E-Mail ab, um an Informationen vom Fluxus-Forschungslabor zu kommen.



SAVE (SPEICHERN)

Hier können Sie Ihren aktuellen Spielstand speichern.

SECURITY (SICHERHEIT)

Hier geben Sie den Sicherheitscode ein, so dass die Sicherheitsfunktion en freigegeben werden.

EXIT

Select this option if you want to exit from the terminal and return to the game screen. (Pressing the △ button has the same effect.)

Precauzioni

Questo dischetto contiene software per la console PlayStation®. Non utilizzare mai questo dischetto su altre macchine poichè potrebbe danneggiarsi. ● Questo dischetto inoltre è adatto solamente ai requisiti tecnici della PlayStation® in versione europea e non può essere quindi utilizzato su altre versioni della PlayStation®. ● Per un uso corretto, leggere attentamente il manuale di istruzioni della PlayStation®. ● Inserire il dischetto con la parte stampata rivolta verso l'alto. ● Non toccare la superficie del dischetto ma afferrarlo dai lati. ● Mantenerlo pulito ed evitare di graffiarlo. Se sporco, pulirlo delicatamente con un panno morbido. ● Non esporre il dischetto alla luce diretta del sole, a umidità eccessiva e non lasciarlo vicino a fonti di calore. ● Non provare mai ad utilizzare un dischetto incrinato, piegato o riparato con adesivo poichè potrebbe causare errori di funzionamento.

Per la salute.

● Fare come minimo delle pause di 15 minuti dopo ogni ora di utilizzo. ● Non giocare se si è stanchi o si è dormito poco. ● Giocare in una stanza ben illuminata, seduti davanti allo schermo alla distanza massima permessa dal cavo. ● Ai soggetti sofferenti di epilessia va ricordato di consultare un medico prima dell'utilizzo di un videogioco; infatti particolari luci intermittenti o a motivo luminoso comunemente presenti nell'ambiente di tutti i giorni, in immagini televisive e anche in alcuni videogiochi potrebbero determinare un attacco. Va ricordato inoltre che anche coloro che non hanno mai sofferto di epilessia potrebbero comunque essere soggetti sensibili ad attacchi epilettici. Si consiglia anche di consultare un medico qualora durante il gioco dovesse insorgere uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazione della vista, contrazioni muscolari o altri movimenti involontari, perdita dell'orientamento, confusione mentale e/o convulsioni.

PIRATERIA

La riproduzione non autorizzata di una parte o dell'intero gioco e l'utilizzo non autorizzato di marchi registrati costituiscono un reato punibile dalla legge. La PIRATERIA lede sia i consumatori che i legittimi sviluppatori, editori e dettaglianti. Se sospettate che questo gioco sia stato copiato illegalmente o venite a conoscenza di informazioni riguardanti copie illegali di un prodotto, chiamate il numero del servizio clienti indicato sul retro di questo manuale.

Il numero telefonico del Servizio Clienti (Customer Service No.) si trova sul retro di questo manuale

© EON Digital Entertainment. Tutti i diritti riservati. Solo per uso domestico. Sono proibiti la copia, l'adattamento, l'affitto, l'imprestito, la rivendita, l'uso in sale giochi, l'uso dietro pagamento, la diffusione televisiva e via cavo, la rappresentazione in pubblico, la distribuzione o estrazione di questo prodotto o di qualsiasi marchio registrato o copyright che appartiene a questo prodotto. Pubblicato da EON Digital Entertainment.

1 Player | Memory Card 1 block | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible

SLES-03107

La Storia

Tutto iniziò quando il satellite d'osservazione dell'Ufficio Centrale di Sicurezza individuò una reazione termica anomala su un'isola lontana in territorio cileno. Inizialmente si pensò che fosse dovuta all'attività vulcanica sottomarina, ma quando venne inviata una squadra di ricognizione, la reazione improvvisamente scomparve. Secondo il rapporto della squadra, l'unica cosa presente sull'isola era una base di ricerca appartenente alla Fluxus Inc. – società che rappresenta il ramo di ingegneria biologica della multinazionale GOA Industrial – e la causa della reazione termica non venne mai identificata. Tuttavia, il personale senior dell'Ufficio di Sicurezza drizzò le orecchie non appena sentì nominare la Fluxus Inc: questa gigantesca corporazione era ancora sospettata in seguito ad un incidente avvenuto due anni prima presso i Laboratori Nazionali di Ingegneria Biologica. Allora, alcune cellule viventi che Fluxus aveva raccolto da un meteorite avevano iniziato a propagarsi spontaneamente, contaminando la base di ricerca Fluxus, e una forma di vita aliena aveva iniziato a riprodursi. All'epoca, reazioni termiche simili al recente avvenimento erano state osservate in prossimità dei Laboratori di Ingegneria Biologica.

Il satellite di osservazione dell'Ufficio Centrale di Sicurezza, puntato su Fluxus Inc., ha trasmesso dati visivi che mostrano strani eventi all'interno della base. Inoltre, secondo i dati dell'analisi molecolare del satellite, nella base Fluxus sono state identificate delle entità con una struttura molecolare simile a quella delle cellule individuate due anni fa presso i Laboratori Nazionali di Ingegneria Biologica. È ovvio che sta per scatenarsi un disastro simile a quello di due anni fa. Considerando la capacità delle cellule di propagarsi spontaneamente, non c'è tempo da perdere. Il Comitato Speciale ha dato ordini per la formazione di una Squadra di Contromisure e ha emesso una richiesta di mobilitazione del DEF, come fece due anni fa. Questa volta, tuttavia, non si dispone di alcun dato su quanto sta accadendo all'interno della base Fluxus, difesa da un sistema di sicurezza molto serrato. Tutte le possibilità sono state prese in considerazione e, nel frattempo, è stata organizzata una missione.

Ancora una volta sta per essere sollevato il sipario sulla battaglia per la sopravvivenza della specie umana...

Indice

La storia 1

Utilizzo del Controller 2

Come muoversi nel gioco 4

Personaggi 6

Personaggi non-giocatore (PNG) 8

Modalità di gioco 9

Come leggere le videate 10

Come usare gli oggetti 13

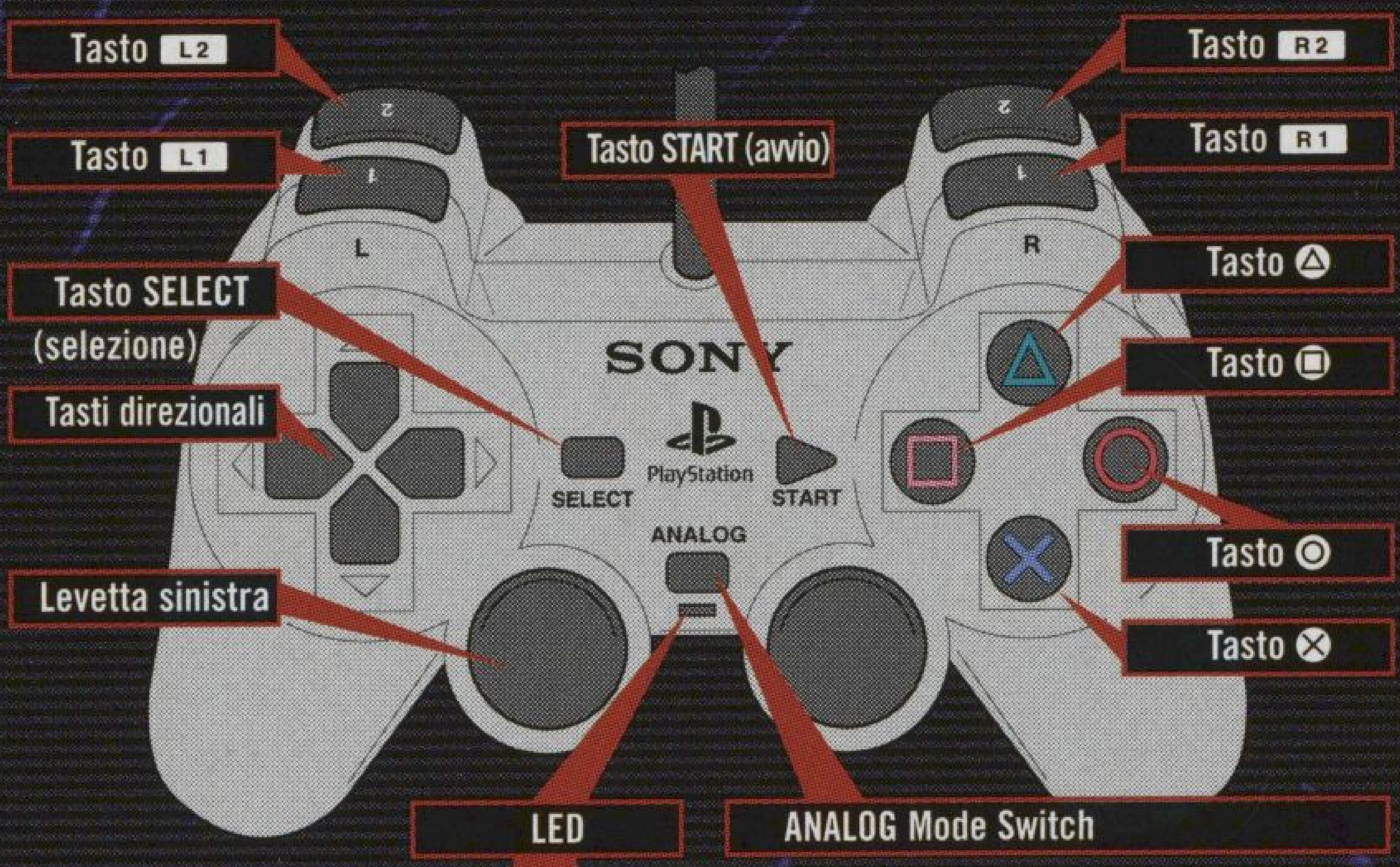
Modalità Option 15

Suggerimenti 16

Contro

Utilizzo del Controller

CONTROLLER ANALOGICO (DUALSHOCK)

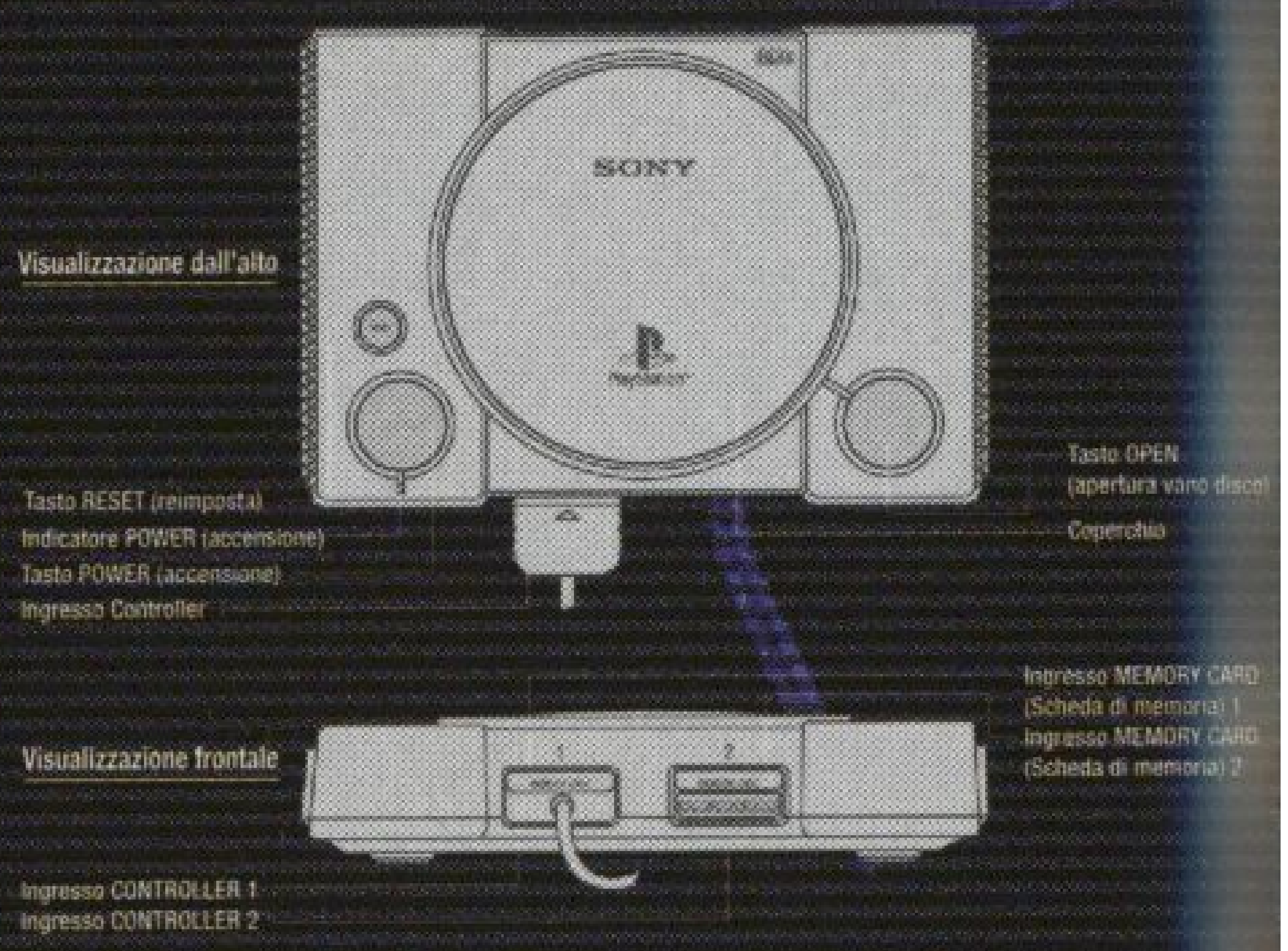


In questo gioco, il Controller analogico (DUALSHOCK) vibrerà sia che il LED sia rosso o spento (OFF).Se vuoi disattivare la funzione di vibrazione, puoi farlo cambiando la relativa impostazione nella modalità Opzioni. Se vuoi utilizzare la levetta sinistra del Controller analogico (DUALSHOCK), accertati che la modalità analogica sia attivata (LED rosso).

Verifica che la MEMORY CARD (scheda memoria) abbia almeno un blocco libero prima di cominciare a giocare" ed informa l'utente che la MEMORY CARD deve essere inserita nell'ingresso MEMORY CARD 1.

N.B.: Si raccomanda di non inserire o rimuovere periferiche quando il sistema è acceso.

ALLESTIMENTO



1) Allestisci la console di gioco Playstation secondo le istruzioni contenute nel presente manuale.
2) Assicurati che il sistema sia spento (OFF) prima di inserire o rimuovere un disco.
3) Inserisci il disco di CHAOS BREAK e chiudi il vano disco.
4) Inserisci i controller ed accendi la console (ON).

CONTROLLER

COMANDI UTILIZZATI DURANTE IL GIOCO

Tasti direzionali: **Movimento**	Usa questi tasti per muovere il tuo personaggio nella giusta direzione.
Levetta sinistra: **Movimento**	Usa questa levetta per muovere il tuo personaggio nella giusta direzione.
Tasto ○ **Azione**	Se premi questo tasto quando il tuo personaggio è di fronte al monitor di uno dei computer di Fluxus, egli potrà utilizzare il monitor. Se invece il grilletto dell'arma del tuo personaggio è pronto a sparare, egli farà fuoco. Questo tasto viene usato anche per far eseguire al tuo personaggio l'azione adatta alla situazione in corso, come raccogliere un oggetto, conversare con qualcuno o esaminare qualcosa.
Tasto □ **Attacco**	Premi questo tasto per sparare un colpo con la tua arma principale. La tua mira sarà automaticamente regolata verso il nemico.
Tasto △ **Caricatore secondario**	Premi questo tasto per sparare un colpo usando il caricatore secondario.
Tasto × Attacco corpo a corpo / Annullare	Usa questo tasto per effettuare un attacco corpo a corpo o per annullare una sequenza.
Tasto R1 **Schivata**	Se premi questo tasto con la levetta sinistra in posizione neutra, il personaggio schiverà in avanti.
Tasto R2 **Ricaricare**	Questo tasto ripristina il numero di colpi che il caricatore può sparare in una sola raffica.
Tasto L1 **Cambiare punto di vista**	Premendo questo tasto cambia la posizione della telecamera.
Tasto START (avvio)	Premi questo tasto per passare alla videata della mappa senza entrare in modalità di stato.
Tasto SELECT (selezione)	Premi questo tasto per entrare in modalità di stato.

COMANDI UTILIZZATI SULLE VIDEATE DEI MENU

Tasti direzionali	Seleziona l'opzione desiderata sul menu.
Tasto START	Avvia il gioco.
Tasto ×	Conferma la selezione.
Tasto △	Annulla la selezione.

Come muoversi nel gioco

Questa sezione spiega l'azione di gioco basilare utilizzata in Chaos Break.

AVANZA NEL GIOCO SCONFIGGENDO I NEMICI!

Fai buon uso della tua arma principale e delle armi secondarie per abbattere i nemici quando attaccano. Quando scopri un oggetto, premi il tasto Azione e il tuo personaggio lo acquisirà. Quando il misuratore di vita raggiunge lo zero, la partita terminerà, ma, se vuoi, potrai continuare dal punto del tuo ultimo salvataggio.

EVENTI

Premendo il tasto Azione al momento giusto, puoi far accadere diversi eventi, come conversazioni con i personaggi non-giocatore (PNG) e operazioni alla base di ricerca di Fluxus. In alcuni casi, il verificarsi o meno di un evento può influire sul finale della storia.

GAME OVER

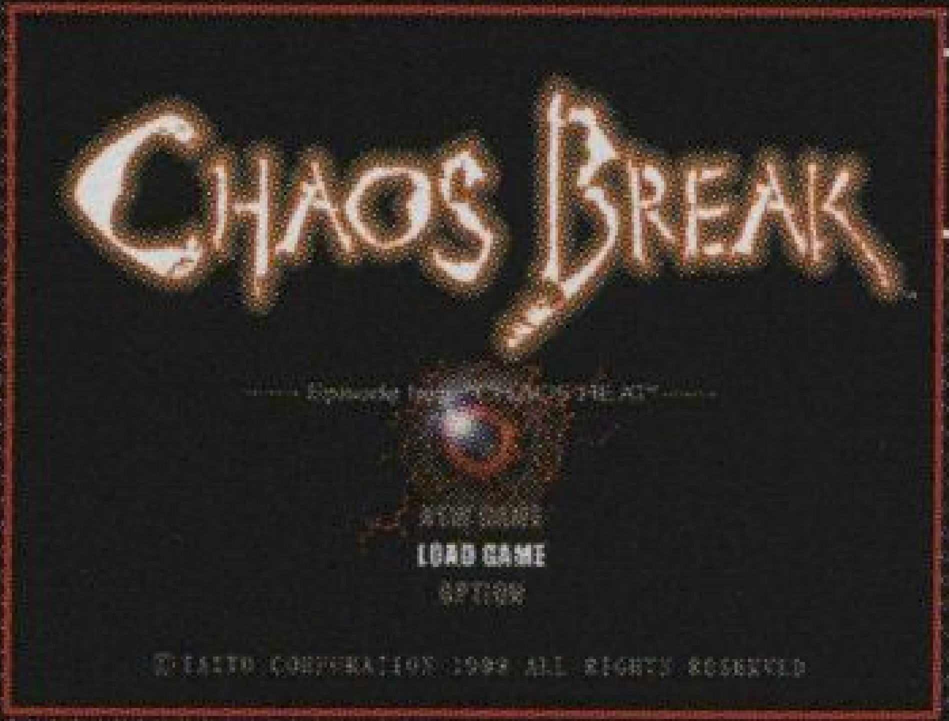
La partita termina (Game Over) quando il misuratore di vita raggiunge lo zero in seguito ad un attacco nemico, se non si riesce a far accadere un evento o quando il timer raggiunge lo zero. Selezionando a questo punto l'opzione "CONTINUE" (CONTINUA), puoi riprendere il gioco dal punto del tuo ultimo salvataggio. In ogni caso, se la partita termina quando il timer raggiunge lo zero durante un evento a tempo limitato, non potrai continuare.

Note: Puoi utilizzare il menu di stato (al quale puoi accedere dal menu principale) per controllare lo stato del tuo personaggio (vedi pagine 10 e 11).
• Per continuare, devi avere una Memory Card contenente una partita salvata inserita nell'ingresso Memoruiy Card 1.

ce

COME SALVARE LA PARTITA

Durante un livello, ci sono diversi punti in cui puoi utilizzare il monitor di uno dei computer della base Fluxus. Premendo il tasto Azione mentre il tuo personaggio è di fronte al monitor, la videata di gioco si trasformerà nella videata principale del monitor e selezionando l'icona SAVE (SALVA), potrai salvare i tuoi dati di gioco più recenti (vedi pagina 17).
Nota: non è possibile salvare durante un evento a tempo limitato.



COME CARICARE LA PARTITA

Selezionando "LOAD GAME" (CARICA PARTITA) durante l'avvio del gioco, potrai riprendere a giocare dal punto in cui avevi salvato la volta precedente.

Personaggi

MITSUKI

Nazionalità: giapponese
Sesso: femmina
Età: 22 anni
Compleanno: 21 giugno
Gruppo sanguigno: B

Nata in Giappone, Mitsuki si è trasferita negli USA a 13 anni. Ingaggiata per questa battaglia per la precisione nella mira e per le approfondite conoscenze di biochimica, di solito mantiene il sangue freddo, ma in fondo è un tipo vivace e dal temperamento focoso.

EQUIPAGGIAMENTO BASE:

Mews MG (leggero)
Caricatore montato sull'avambraccio
(Acquisendo caricatori la velocità di fuoco continuo viene incrementata.)
Tenendo premuto il tasto □, l'arma farà fuoco di continuo.

cters

RICK

Nazionalità: americana

Sesso: maschio

Età: 29 anni

Compleanno: 4 agosto

Gruppo sanguigno: 0

Nato negli USA, Rick è un ex membro del SEALS e ricopre il ruolo di comandante attivo in questa operazione. Franco e diretto, è altamente considerato per la sua capacità quasi istintiva di prendere sagge decisioni in situazioni difficili. I suoi subordinati hanno completa fiducia in lui.

ARMA PRINCIPALE:

Mews E-LAUNCHER
Quest'arma è capace di trafiggere il nemico. Tenendo premuto il tasto □, l'arma farà fuoco di continuo.

NPC

Personaggi non-giocatore (PNG)

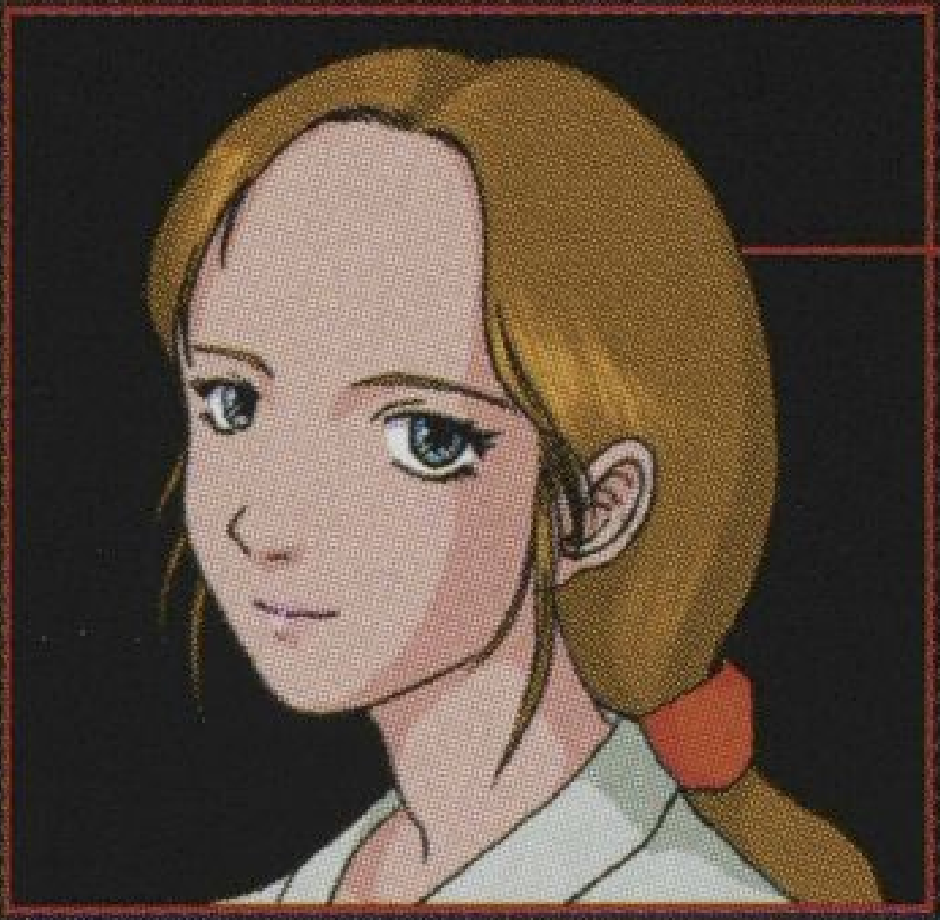
Man mano che procedi nella storia, potrai incontrare i personaggi seguenti, che non potrai controllare.

Larry Clark 27 anni, maschio

Larry Clark del DEF è un tipo allegro che eccelle nell'uso delle armi da fuoco. È un tipo in gamba che riesce a eseguire qualsiasi compito nel migliore dei modi.

Jake Chapman 25 anni, maschio

Anch'egli membro del DEF, Jake Chapman è un tipo schietto e molto bravo a prendere decisioni nei momenti più difficili. Possiede inoltre una conoscenza di macchinari e software superiore alla media.



Rachel Waring 22 anni, femmina

Rachel Waring è vicedirettore del reparto di ricerca delle Industrie Biomateriali Fluxus. Come si può immaginare dal suo livello di responsabilità, è una ricercatrice eccellente, ma, soprattutto, possiede un intuito eccezionale.

Sean Landers 42 anni, maschio

Sean Landers, ricercatore presso le Industrie Biomateriali Fluxus, lavora da tempo ad un progetto di ricerca separato dalle regolari linee di produzione.

Game Mode

Modalità di gioco

MODALITÀ STORY (STORIA)

Devi riuscire ad uscire da questo posto!

L'obiettivo del gioco è abbattere i tuoi nemici e scappare dall'istituto di ricerca Fluxus. Puoi selezionare sia Mitsuki che Rick come personaggio con cui giocare.

MODALITÀ OPTION (OPZIONI)

Modifica le impostazioni dell'ambientazione del gioco

In modalità Option, puoi cambiare l'ambientazione del gioco impostando il livello di difficoltà, il livello audio e altri parametri.

View
Come leggere le videate

VIDEATA PRINCIPALE

Caricatore
Il numero di colpi che possono essere sparati di continuo varia a seconda del tipo. Questo numero è visualizzato sul lato destro della videata.

Caricatore secondario-1
Indica il caricatore secondario selezionato al momento. Puoi cambiarlo in modalità di stato.

Caricatore secondario-2
Indica il caricatore secondario (abbreviazione) al momento utilizzato, e la quantità ancora disponibile.

Timer
Viene visualizzato soltanto durante un evento a tempo limitato.

Misuratore di vita
Indica quanta vita rimane al tuo personaggio. Il colore delle lettere di "LIFE" cambia a seconda del rispettivo valore.

Indicatore di energia
Indica quanta energia rimane al tuo personaggio per sparare. Il colore delle lettere di "ENG" cambia a seconda del rispettivo valore.

VIDEATE SECONDARIE

PER ACCEDERE ALLE VIDEATE SECONDARIE DURANTE IL GIOCO, PREMI IL PULSANTE START(AVVIO) O SELECT (SELEZIONA). PREMI DI NUOVO START O SELECT PER USCIRE E TORNARE AL GIOCO.

VIDEATA DI STATO / WEAPONS (ARMI)

Misuratore di vita
Indica quanta vita rimane al tuo personaggio.

Orologio
Indica l'ora attuale e il tempo trascorso dall'inizio del gioco.

Menu
Indica il menu principale della videata di stato. Usa i tasti direzionali in su/in giù per selezionare l'opzione desiderata.

Caricatore secondario
Indica il caricatore secondario (abbreviazione) al momento utilizzato e la quantità di munizioni ancora disponibile. Con i tasti direzionali a sinistra e a destra, puoi passare ad un altro caricatore in possesso del tuo personaggio. Quando hai scelto una nuova sottocartuccia, conferma il cambiamento premendo il pulsante ⊗.

Indicatore di energia
Indica quanta energia rimane al tuo personaggio per sparare.

Commento
Un commento che spiega cosa sta succedendo.

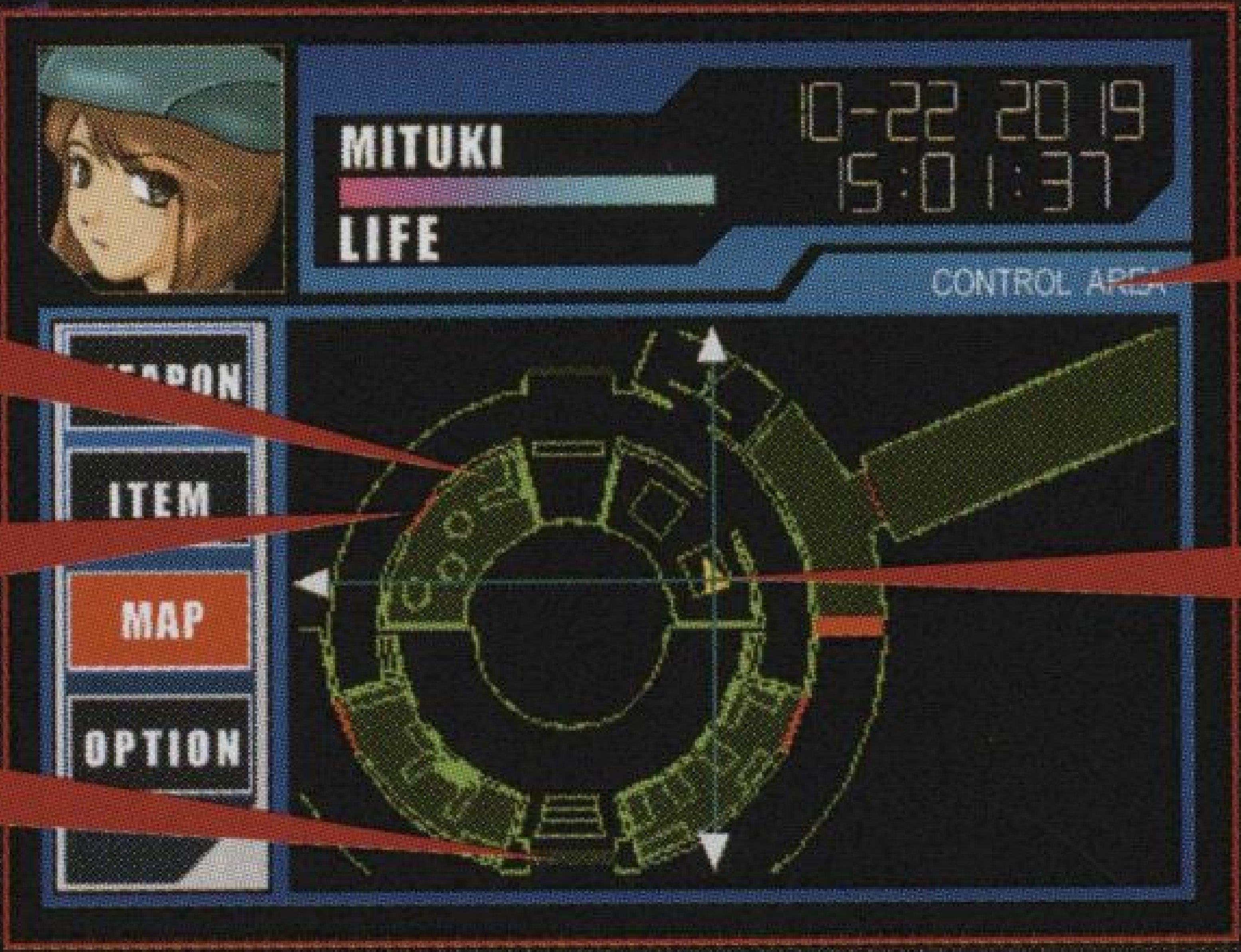
VIDEATA DI STATO / ESCI

VIDEATA DI STATO / OGGETTO

Utilizza i tasti direzionali per far ruotare gli oggetti e ⊗ per selezionare.

VIDEATA DI STATO / MAP (MAPPA)

Questa è la videata della mappa che puoi utilizzare come riferimento mentre giochi. Premendo il tasto ⊗, puoi zoomare avanti o indietro. Quando zoomi indietro sulla videata della mappa, talvolta ti sarà indicato il punto verso cui ti stai dirigendo. Quando la Mappa è selezionata, puoi spostarti utilizzando i tasti direzionali. Per uscire dalla modalità Mappa e ritornare al menu Opzioni, premi il pulsante △.



Stanze in cui il tuo personaggio non è ancora entrato

Porte non ancora provate dal tuo personaggio

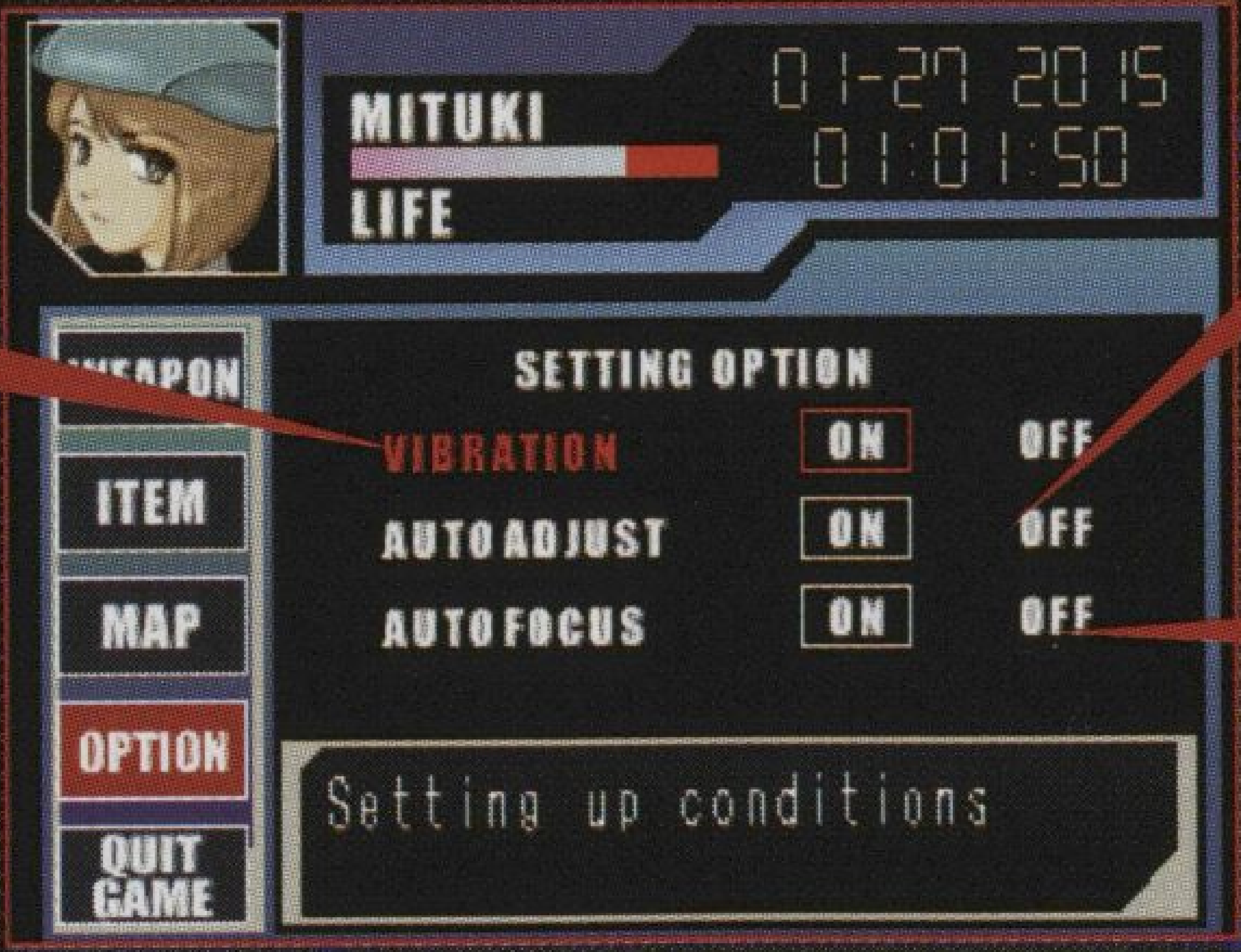
Porte già provate dal tuo personaggio

Nome dell'area

Posizione del tuo personaggio

VIDEATA DI STATO / OPTION (OPZIONI)

Questo è il menu delle opzioni che possono essere impostate nelle videate secondarie.



Vibration (Vibrazione)

Usa questa opzione per attivare o disattivare (ON/OFF) la funzione di vibrazione quando usi il Controller Analogico (DUALSHOCK).

Autoregolazione

Usa questa opzione per attivare o disattivare (ON/OFF) la funzione che regola automaticamente la mira verso il nemico quando spari un colpo.

Auto Focus

Usa questa opzione per attivare o disattivare (ON/OFF) la funzione che automaticamente dirige l'attenzione del tuo personaggio nella direzione verso cui è stato sparato il colpo.

Items

Come usare gli oggetti

Questa sezione spiega come gestire gli oggetti usti dal tuo personaggio.

PACCO ENERGIA

Ogni volta che fai fuoco utilizzando la tua arma principale, perdi un'unità di energia e una volta che il tuo indicatore di energia ha raggiunto lo zero, non potrai più sparare con tale arma. Ottenendo un pacco energia durante il gioco, puoi ricolmare il tuo indicatore di energia.

CARICATORE

La tua principale arma da fuoco può sparare soltanto un numero limitato di colpi in una raffica continua. Quando resti senza munizioni, devi cambiare caricatore. Man mano che procedi nel gioco, otterrai caricatori più grandi che hanno un limite superiore di colpi da poter sparare di continuo.

CARICATORE SECONDARIO

Le armi secondarie dispongono di un numero limitato di proiettili, ma puoi incrementare questo numero procurandoti altri esemplari dello stesso oggetto. (Se ottieni un diverso tipo di munizioni, sarà tenuto in riserva dal tuo personaggio. Inoltre tieni presente che oggetti diversi sono più o meno efficaci contro determinati nemici.)

SPARK

Quando viene colpito, il nemico smette di muoversi e anche altri nemici nelle vicinanze ne subiscono l'effetto. È particolarmente efficace contro nemici meccanici.

NAPALM

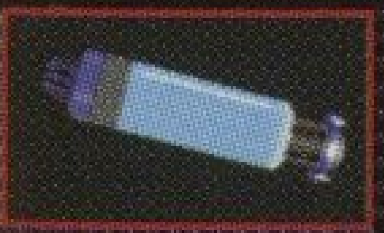
Quando viene colpita dal napalm, la parte interessata del corpo del nemico continua a bruciare per un po'. Il napalm è particolarmente efficace contro alcuni nemici.

LAUNCHER

Quando colpisce un nemico, si verifica un'esplosione che interessa una vasta area intorno al bersaglio colpito. Il centro dell'esplosione subisce gli effetti peggiori del colpo.

SEEKER

Seguirà il nemico e quindi lo attaccherà. Dopo un certo intervallo di tempo, esploderà spontaneamente.



AP MISSILE

Potrai ottenere un missile anti-parassita (AP) quando avrai completato un determinato evento del gioco. Questo missile contiene una sostanza chimica antiparassitaria ed è molto efficace conto organismi parassiti.

OGGETTI VITA

Usando un oggetto vita si incrementa il misuratore di vita. Puoi selezionare l'oggetto dalla videata di stato. La quantità di vita recuperata dipende dal tipo di oggetto.

BIBITA Recupera soltanto una quantità di vita limitata.

PACCO VITA Recupera una grande quantità di vita.

OGGETTI ATTIVAZIONE

Questi sono gli oggetti necessari a completare ogni livello. Oltre a quelli sotto elencati, sono disponibili molti altri oggetti.

SCHEDA LV1 Questa scheda serve per avanzare verso il Centro di Controllo. Puoi ottenerla nel livello iniziale del gioco.

MEMO Contiene il codice segreto necessario a sbloccare LV2.

QUADERNO Serve a sbloccare le caratteristiche di sicurezza. Potrai acquisirlo nel corso del gioco.

Gli oggetti sono sparsi per ogni livello e, quando ne trovi uno, puoi appropriartene avvicinando ad esso il tuo personaggio e premendo il tasto Azione. Tieni anche presente che molti oggetti possono essere ottenuti durante gli eventi.

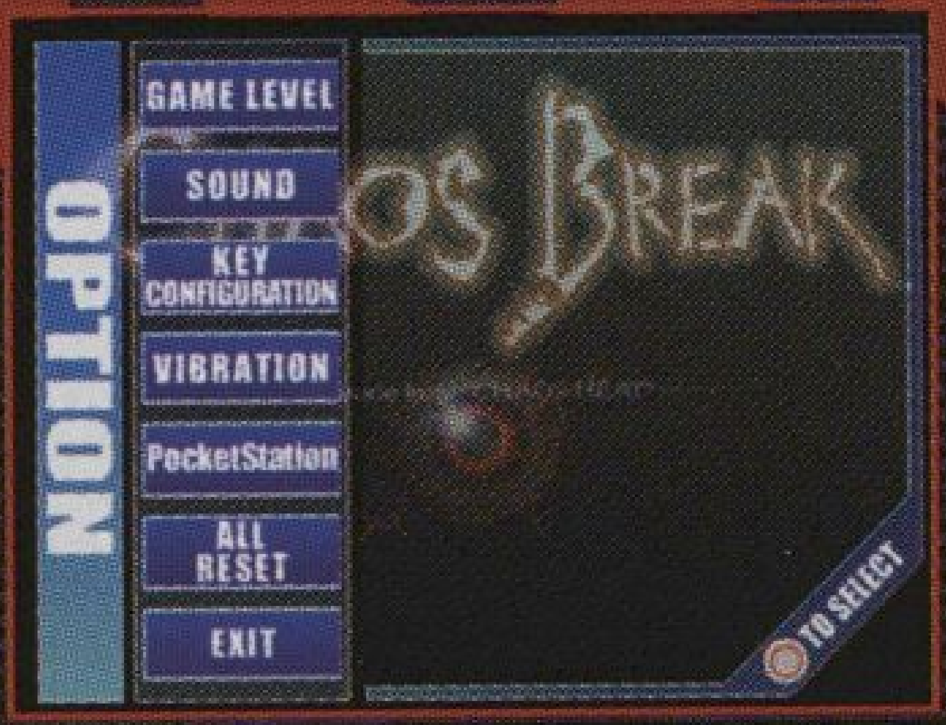
Raccogli i dischi dei dati per aumentare il tuo punteggio.

Option Mode

Modalità Option

Questa è la modalità da utilizzare per modificare l'ambientazione di gioco.

MENU OPTION



Usa i tasti direzionali, seleziona l'opzione desiderata, quindi premi il pulsante ⊗ per applicare l'opzione. Le impostazioni modificate saranno salvate sulla MEMORY CARD al successivo salvataggio durante il gioco.

GAME LEVEL (LIVELLO DI GIOCO)
Questo è il livello di difficoltà. Puoi impostarlo su EASY (FACILE) o HARD (DIFFICILE).

SOUND (AUDIO)
Puoi impostare l'uscita audio su mono o stereo e regolare il volume della musica di sottofondo (BGM). Puoi modificare anche il volume degli effetti sonori. Per farlo, utilizza i tasti direzionali [LEFT]/[RIGHT] (sinistro/destro), premi START per uscire o SELECT (seleziona) per modificare i valori.

BUTTON CONFIGURATION (CONFIGURAZIONE DEI TASTI)
Puoi usare questa opzione per riconfigurare le funzioni dei tasti adattandole alle tue preferenze.

VIBRATION (VIBRAZIONE)
Usa questa opzione per attivare o disattivare (ON/OFF) la funzione di vibrazione del Controller Analogico.

SELEZIONE DELLA LINGUA
Quest'opzione ti permette di scegliere la lingua dei sottotitoli.

ALL RESET (RIPRISTINA)
Questa opzione riporta tutte le impostazioni ai valori iniziali.

ESCI
Usalo per uscire dal menu opzioni.

Advice

Suggerimenti

SUGGERIMENTO N. 1 INCREMENTA IL NUMERO MASSIMO DI COLPI CHE PUOI SPARARE DI CONTINUO!

Il tuo personaggio usa un'arma a caricatore. Il caricatore contiene una quantità limitata di proiettili che puoi sparare in una raffica continua. Il tuo equipaggiamento base è costituito da un caricatore con 10 proiettili soltanto. Puoi cambiare caricatore procurandotene un altro, contenente più proiettili, nel corso del livello. In questo modo aumenterai la tua potenza d'attacco.

SUGGERIMENTO N. 2 COME FAR FUOCO DI CONTINUO

Tenendo premuto il tasto ◻, la tua arma può sparare proiettili di continuo fino ad esaurire tutto il caricatore. Un utilizzo accorto del fuoco continuo può aumentare la tua potenza d'attacco, ma fai attenzione a non restare senza proiettili.

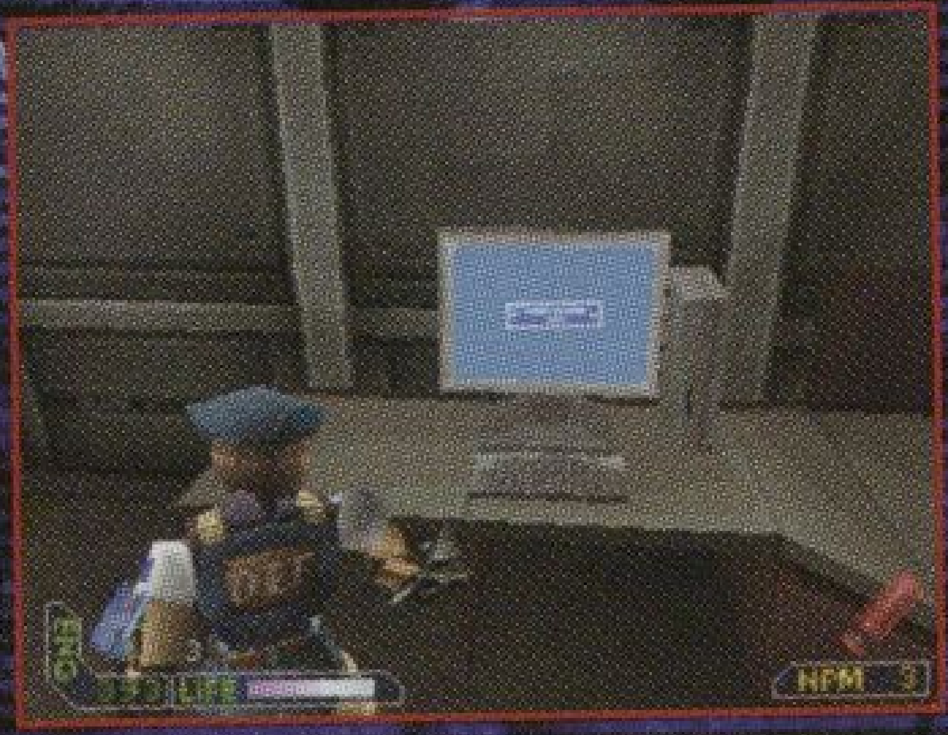
Nota: quando i proiettili in tuo possesso sono terminati, l'unica possibilità è l'attacco corpo a corpo.

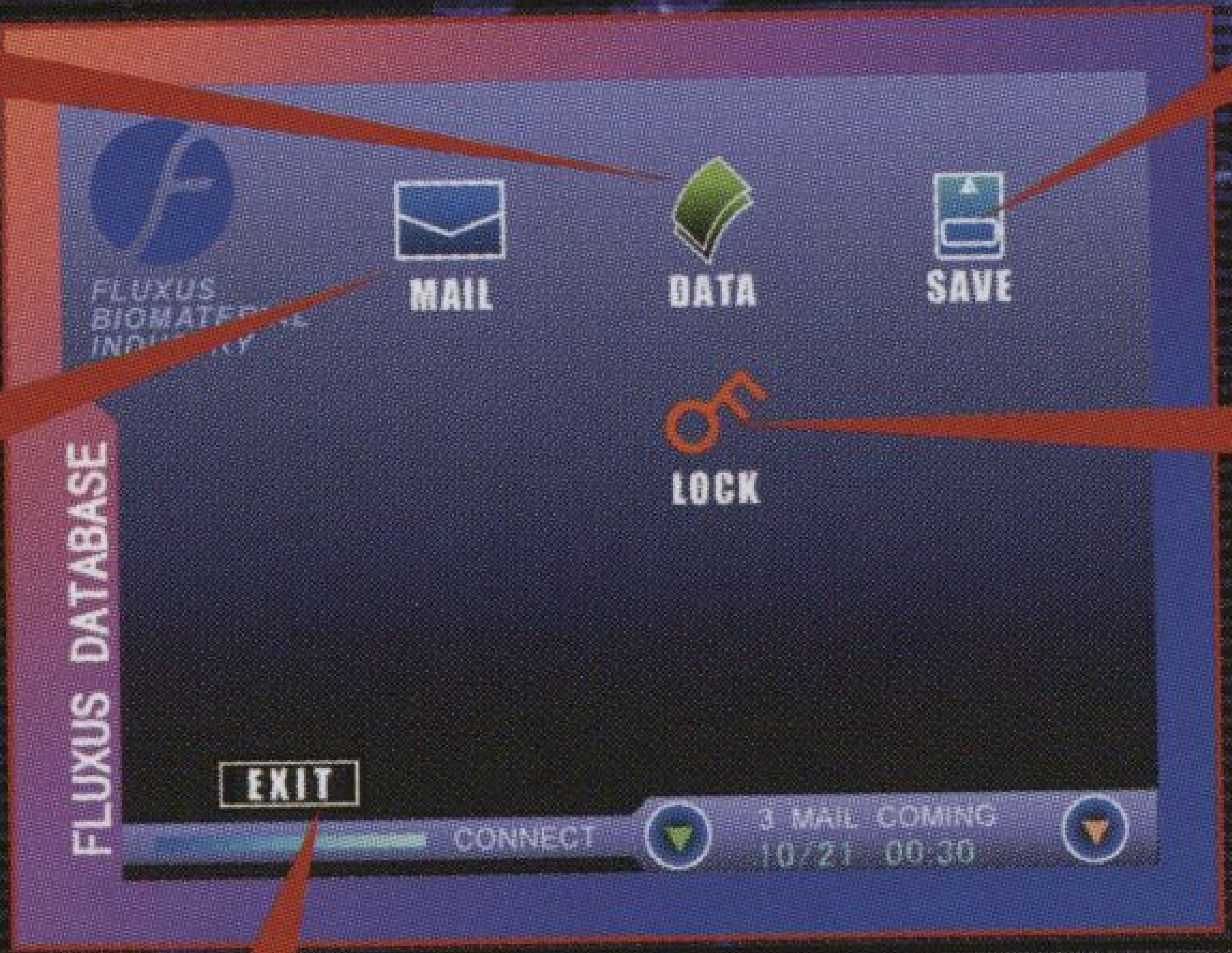
SUGGERIMENTO N. 3 IMPARA A SCHIVARE GLI ATTACCHI DEI NEMICI!

Usa il tasto R1 per schivare. Quando la levetta sinistra è in posizione neutra, il personaggio schiverà muovendosi in avanti. Muovendo la levetta, puoi controllare la direzione della schivata. Evita gli attacchi nemici utilizzando abilmente il tasto Schivata.

SUGGERIMENTO N. 4 USA I COMPUTER DELLA FLUXUS INC.

In diversi punti di ogni livello, appariranno i computer che il tuo personaggio può utilizzare. Posizionando il personaggio di fronte ad un terminale e premendo il tasto Azione, la videata cambierà nel menu principale del monitor del computer che potrai utilizzare per salvare gli ultimi dati di gioco. Puoi utilizzare il menu del monitor anche per aprire file, controllare la posta e accedere a dati che ti daranno indizi importanti per proseguire nel gioco. Per immettere queste icone, premi il tasto ✕ ed il tasto △ per uscire.





DATA (DATI)

Impostando alcuni parametri potrai avanzare nel gioco.

MAIL (POSTA)

Controllando la posta, potrai accedere a informazioni restando all'interno della base di ricerca Fluxus.

SAVE (SALVA)

Seleziona questa opzione se vuoi salvare i dati di gioco fino a questo punto.

SECURITY (SICUREZZA)

Qui puoi inserire la password che sbloccherà le caratteristiche di sicurezza.

EXIT (ESCI)

Seleziona questa opzione se vuoi uscire dal terminale e tornare alla videata di gioco. (Premendo il tasto △ potrai eseguire la stessa operazione.)

Precaución

● Este disco compacto contiene software para la consola de videojuegos PlayStation®. Jamás lo utilice en otra máquina, porque podría estropearse. ● Este disco se ajusta a las especificaciones de PlayStation® para el mercado europeo, y no debe usarse en las versiones de PlayStation® para fuera de Europa. ● Para garantizar un empleo correcto, lea atentamente el manual de instrucciones de PlayStation®. ● Inserte el disco en la PlayStation® con la cara que lleva el título impreso mirando hacia arriba. ● Cuando maneje el disco, procure no tocar la superficie y sujételo siempre por los extremos. ● Mantenga siempre el disco limpio y evite rayarlo. Si se ensucia, límpielo cuidadosamente con un paño suave. ● No deje el disco cerca de fuentes de calor, no lo exponga a la luz solar directa y evite que entre en contacto con la humedad. ● No intente usar un disco que esté combado o rayado, o en el que se haya utilizado algún tipo de adhesivo, porque ello podría provocar errores de funcionamiento.

Recomendaciones

● Descanse 15 minutos aproximadamente por cada hora que utilice la consola. ● No utilice la consola si está muy cansado o si ha dormido poco. ● Emplee la consola en una habitación bien iluminada y mantenga una distancia adecuada con respecto a la pantalla. ● Las luces o formas luminosas parpadeantes que se encuentran en nuestro medio ambiente cotidiano pueden provocar ataques epilépticos a ciertas personas, lo que las hace susceptibles de sufrir un ataque mientras ven la televisión o utilizan videojuegos. Incluso aquellos jugadores que no hayan tenido jamás un ataque, pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Si sufre de epilepsia, consulte con su especialista antes de utilizar videojuegos. También debe acudir al médico si, durante el juego, experimenta alguno de los siguientes síntomas: mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión mental y/o convulsiones.

PIRATERÍA

La reproducción no autorizada de la totalidad o parte de este producto, y el uso no autorizado de estas marcas registradas pueden ser considerados delitos penales. La PIRATERÍA perjudica, no sólo a los consumidores, sino también a los creadores, editores y distribuidores. Si Vd. tiene la más mínima sospecha de que este juego es una copia ilegal, o posee cualquier otra información sobre juegos pirateados, póngase en contacto con el Servicio de Atención al Cliente más cercano llamando al teléfono que figura al dorso del presente manual.

En la última página de este manual encontrará el número de teléfono de atención al cliente (Customer Service No.)

© EON Digital Entertainment. Reservados todos los derechos. Sólo para uso privado. Se prohibe la copia, adaptación, alquiler, reventa, empleo en salas de máquinas recreativas, cobro por uso, retransmisión pública, transmisión por cable, exhibición pública, distribución y extracción de este producto, o de cualquier marca comercial o elemento con derechos de autor que formen parte de él, sin la autorización reglamentaria. Editado por EON Digital Entertainment.

1 Player | Memory Card 1 block | Analog Control Compatible | Vibration Function Compatible

SLES-03107

La Historia

Todo empezó cuando el satélite de observación de la Oficina Central de Seguridad detectó una reacción térmica anormal en una remota isla situada en aguas jurisdiccionales chilenas. Al principio se pensó que se debía a la actividad volcánica submarina, pero cuando se envió a un equipo a investigar el fenómeno, la reacción desapareció de repente. Según el informe del equipo, lo único que había en la isla eran instalaciones de investigación propiedad de Fluxus Inc., la división de ingeniería genética del grupo multinacional GOA Industrial, y la causa de la reacción térmica jamás se descubrió. Sin embargo, la mención de Fluxus Inc. puso en alerta a los agentes más veteranos de la Oficina de Seguridad, dado que se sospechaba que esta gigantesca empresa provocó un incidente dos años atrás en el Laboratorio Nacional de Ingeniería Genética. Lo que ocurrió fue que algunas células vivas que Fluxus recogió de un meteorito empezaron a propagarse espontáneamente, contaminando los laboratorios de la división, y una forma de vida alienígena comenzó a reproducirse. Entonces también se produjeron en la cercanía del Laboratorio de Ingeniería Genética reacciones térmicas similares a las ocurridas recientemente.

El satélite de observación de la Oficina Central de Seguridad, que espía las instalaciones de Fluxus Inc., ha estado retransmitiendo imágenes de maniobras sospechosas. Además, según los datos del análisis molecular del satélite, se han detectado en estas instalaciones organismos con una estructura molecular similar a la de los cuerpos celulares encontrados hace dos años en el Laboratorio Nacional de Ingeniería Genética. Es evidente que se avecina un desastre de proporciones similares a las del ocurrido dos años atrás, y teniendo en cuenta la capacidad de las células de propagarse espontáneamente, no hay tiempo que perder. El Comité Especial ha ordenado la formación de un Equipo de Contramedidas, y ha solicitado la movilización de la DEF, al igual que dos años antes. Sin embargo, en esta ocasión, no se dispone de información alguna acerca de lo que está ocurriendo en el edificio de Fluxus, y además éste se halla fuertemente protegido por un hermético sistema de seguridad. Se han considerado todas las posibilidades y, mientras tanto, se ha preparado una misión.

El telón vuelve a alzarse para dar paso a una batalla en la que la supervivencia de la humanidad está en juego...

Índice

La historia 1

Utilización del Mando 2

Desplazamiento por el juego 4

Los personajes 6

Personajes independientes (NPC) 8

Modalidades de juego 9

Interpretación de las pantallas 10

Uso de objetos 13

Modalidad de opciones 15

Consejos para jugar 16

Contro

Utilización del Mando

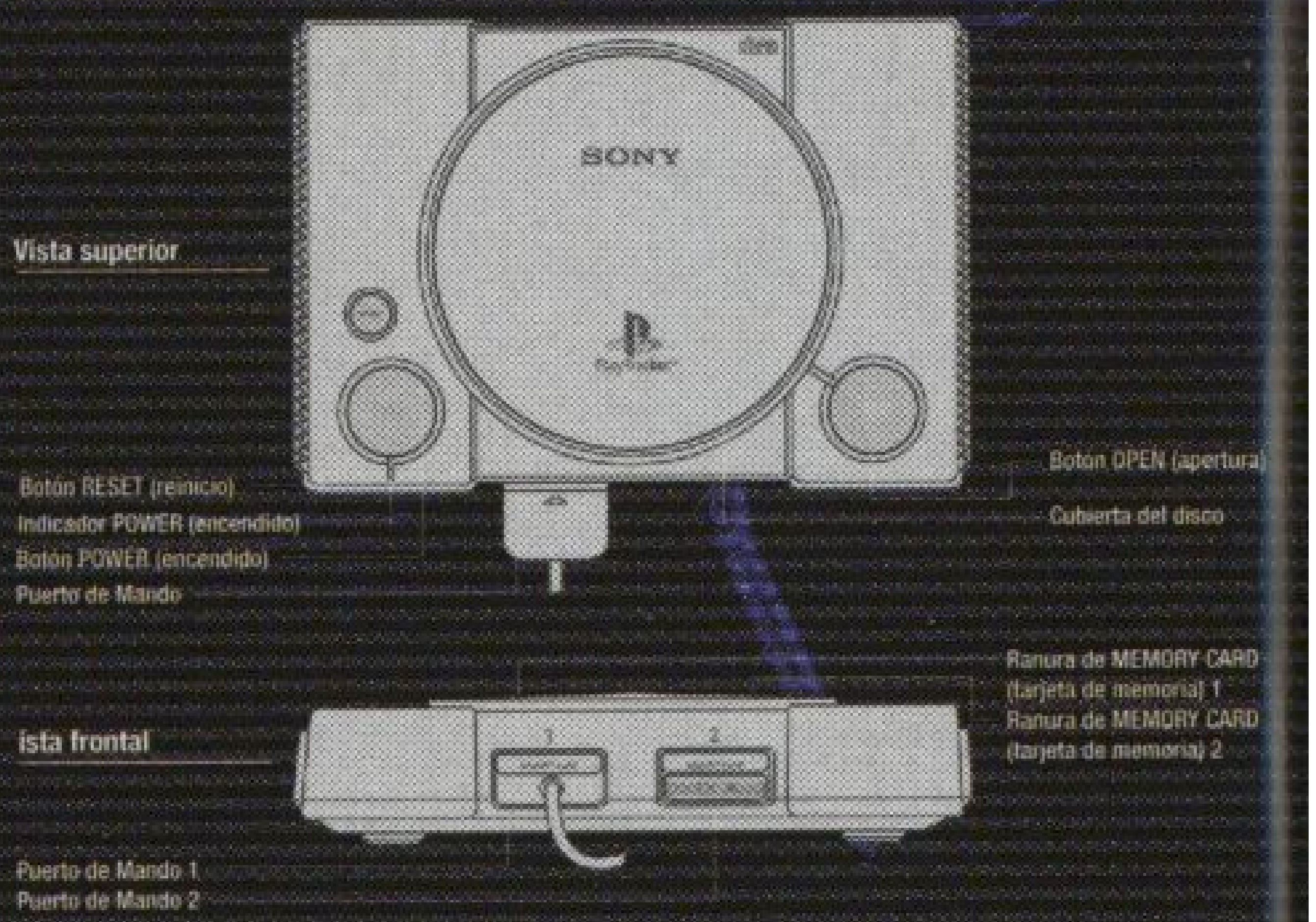
MANDO ANALÓGICO (DUALSHOCK)

En este juego, el Controlador Analógico (DUALSHOCK) vibrará con independencia de que el LED esté en color rojo o esté apagado. Si lo desea, puede desactivar la función de vibración modificando el parámetro correspondiente en el modo de Opciones. Si quiere utilizar el Stick izquierdo del Controlador Analógico (DUALSHOCK), verifique que el modo ANALÓGICO queda debidamente indicado con el LED rojo.

Por favor, asegúrese de que tiene libre al menos un bloque de TARJETA DE MEMORIA antes de empezar a jugar, y notifique al usuario que debe insertar una TARJETA DE MEMORIA en la ranura Nº 1 destinada a tal fin.

Nota: Le aconsejamos que no conecte ni desconecte periféricos una vez encendida la máquina.

INSTALACIÓN



1) Configure su videoconsola Playstation de acuerdo con la información que se detalla en el Manual de Instrucciones.
2) Antes de insertar o quitar ningún disco, asegúrese de que la máquina está apagada.
3) Introduzca el disco de CHAOS BREAK y cierre la cubierta.
4) Conecte sus dispositivos de control y encienda la videoconsola.

MANDO

MANDOS DEL JUEGO

Botones de dirección: Movimiento	Usa estos botones para desplazar a tu personaje en la dirección que quieras.
Stick izquierda: Movimiento	Usa la stick izquierda para desplazar a tu personaje en la dirección que quieras.
Botón ◎: Acción	Si pulsas este botón cuando tu personaje esté delante del monitor de uno de los ordenadores de Fluxus, tu personaje usará el monitor, o si el gatillo del arma de tu personaje está a punto, éste disparará. Este botón también se utiliza para que tu personaje haga una acción determinada según la situación, como recoger un objeto, mantener una conversación, o examinar algo.
Botón ▢: Ataque	Pulsa este botón para disparar con el arma principal. El arma apuntará automáticamente al enemigo.
Botón △: Cartucho secundario	Pulsa este botón para disparar con el cartucho secundario.
Botón ⊗: Ataque cuerpo a cuerpo/Cancelar	Usa este botón para lanzar un ataque cuerpo a cuerpo o para cancelar una secuencia.
Botón R1: Esquivar	Si pulsas este botón con la stick izquierda en punto muerto, tu personaje se echará hacia delante.
Botón R2: Recargar	Este botón restablece el número de proyectiles que dispara tu arma en una descarga.
Botón L1: Cambiar punto de vista	Al pulsar este botón, cambia la posición de la cámara.
Botón START	Pulsa este botón para ir a la pantalla del mapa sin pasar por la pantalla de estado.
Botón SELECT	Pulsa este botón para ir a la pantalla de estado.

MANDOS EN LAS PANTALLA DE LOS MENÚS

Botones de dirección	Selecciona una opción del menú
Botón START	Empieza la partida.
Botón ⊗	Confirma tu selección.
Botón △	Cancela tu selección.

Desplazamiento por el juego

En este apartado se explica la mecánica del juego en Chaos Break.

AVANZA CONFORME VENCES A TUS ENEMIGOS

Utiliza bien el arma principal y las armas secundarias para derrotar a tus enemigos cuando te ataquen. Cuando encuentres un objeto, pulsa el botón de acción para que tu personaje lo recoja. Cuando el indicador de vida marque cero, la partida habrá finalizado, pero, si quieres, podrás continuarla desde el punto en que la guardaste la última vez.

ACONTECIMIENTOS

Si pulsas el botón de acción en el momento adecuado, podrás hacer diferentes cosas, como entablar conversaciones con personajes independientes (NPC), o llevar a cabo operaciones en las instalaciones de investigación de Fluxus. En ocasiones, ciertos acontecimientos influirán en el desenlace de la historia.

FIN DE PARTIDA

La partida acabará cuando el indicador de vida llegue a cero como consecuencia de un ataque enemigo, porque no se produjo un acontecimiento, o porque el cronómetro marca cero. Si eliges la opción "CONTINUE" (CONTINUAR), podrás reanudar la partida en el punto en que la guardaste la última vez. Sin embargo, si se acaba la partida cuando el reloj marca cero durante un acontecimiento cronometrado, no podrás continuar.

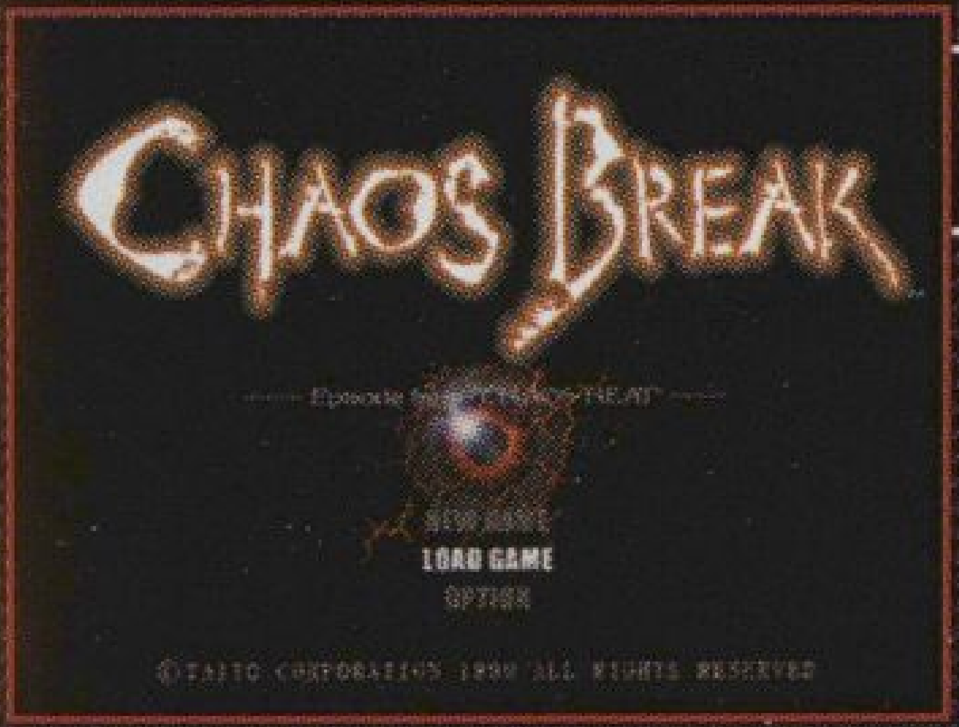
Notas: Puedes usar el menú de estado (al que se accede desde el menú principal) para ver el estado de tu personaje (consulta la páginas 10 y 11).

• Para Continuar, es preciso que en la ranura Nº 1 esté insertada una Tarjeta de Memoria en la que esté guardada la partida o el nivel previamente jugado.

ce

CÓMO GUARDAR LA PARTIDA

En el transcurso de una etapa, habrá varios puntos en los que podrás usar la pantalla del monitor de uno de los terminales de ordenador del laboratorio de Fluxus. Si pulsas el botón de acción mientras el personaje está delante del monitor, la pantalla del juego se convertirá en la pantalla principal del monitor, y si eliges el icono "SAVE" (GUARDAR), podrás guardar la partida hasta ese momento (consulta la página 17).
Nota: No podrás guardar en un acontecimiento cronometrado.



CÓMO CARGAR LA PARTIDA

Si eliges "LOAD GAME" (CARGAR LA PARTIDA) al principio de una partida, podrás reanudar la partida en el punto donde la dejaste.

Charac

Los personajes

MITSUKI

Nacionalidad: japonesa

Sexo: mujer

Edad: 22 años

Fecha de nacimiento: 21 de junio

Grupo sanguíneo: B

Nacida en Japón, Mitsuki se trasladó a Estados Unidos a los 13 años. Fue elegida para esta misión por su uso certero de las armas y sus conocimientos de bioquímica. Tras una apariencia tranquila se esconde un carácter enérgico y apasionado.

EQUIPO BÁSICO:

Mews MG (ligera)
Cargador montado en el brazo
(Al recoger cargadores aumenta la velocidad de las ráfagas.)
Si mantienes pulsado el botón □, el arma disparará ráfagas.

cters

RICK

Nacionalidad: estadounidense

Sexo: varón

Edad: 29 años

Fecha de nacimiento: 4 de agosto

Grupo sanguíneo: 0

Nacido en Estados Unidos, Rick perteneció a los SEALS, y está al mando de la operación. De carácter franco y abierto, todos admiran su intuición a la hora de tomar decisiones acertadas en situaciones difíciles. Sus subordinados confían plenamente en él.

ARMA BÁSICA:

Mews E-LAUNCHER

Esta arma es capaz de atravesar al enemigo. Si mantienes pulsado el botón □, el arma disparará ráfagas.

Personajes independientes (NPC)

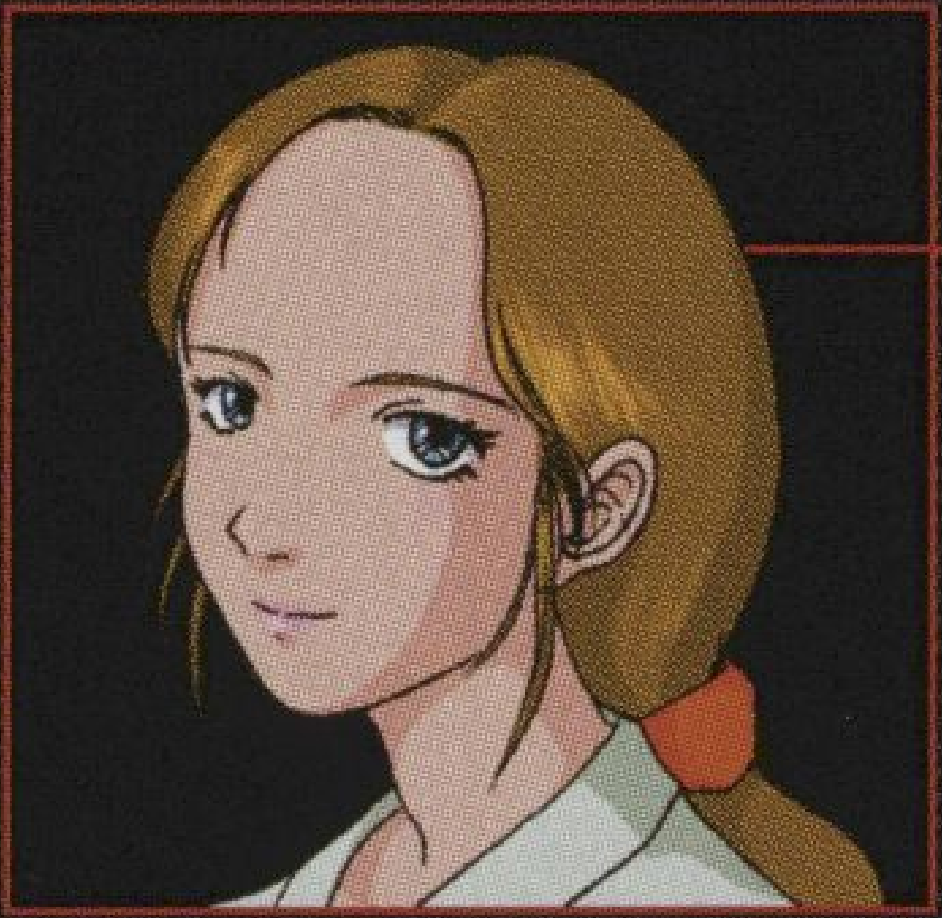
A medida que avanzas en el juego te podrías encontrar con los personajes siguientes, que no podrás manejar.

Larry Clark Edad: 27 años; varón.

Larry Clark, agente de la DEF, es un tipo optimista con un gran dominio de las armas de fuego. Es una persona muy competente que cumple las misiones a la perfección.

Jake Chapman Edad: 25 años; varón

Este íntegro agente de la DEF es un experto en tomar decisiones en los momentos difíciles. Cabe destacar sus conocimientos de maquinaria y software.



Rachel Waring Edad: 22 años; mujer.

Rachel Waring es subdirectora de investigación en Fluxus Biomaterial Industries. Como es de suponer en una persona con un cargo de tal responsabilidad, es una investigadora de elite, pero sobre todo posee una intuición muy valiosa.

Sean Landers Edad: 42 años; varón.

Sean Landers, investigador de Fluxus Biomaterial Industries, ha trabajado en un proyecto de investigación que se aparta bastante de las directrices tradicionales.

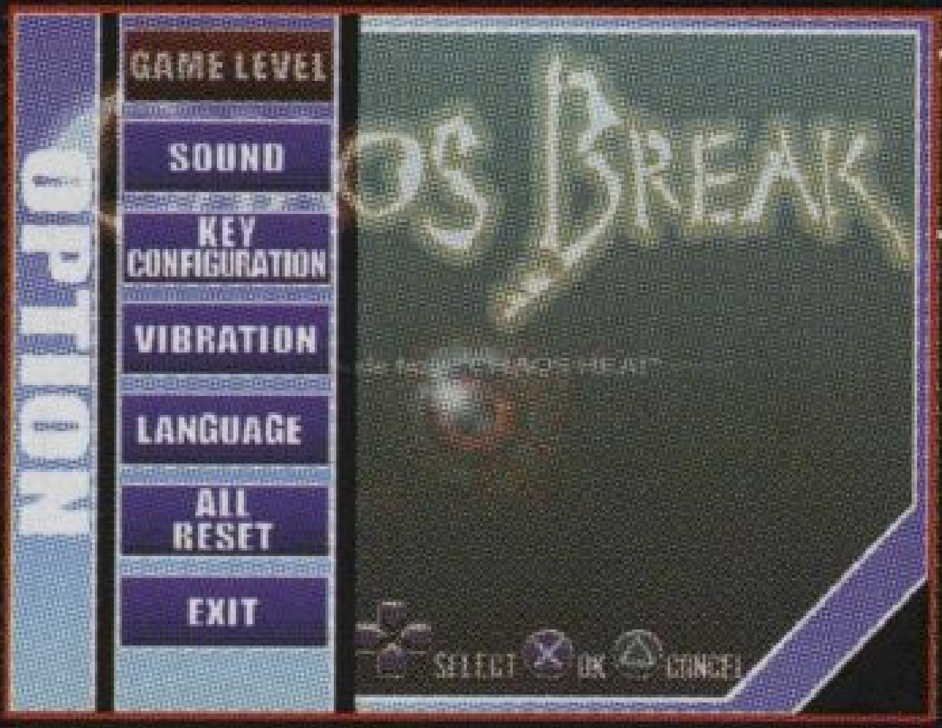
Game Mode

Modalidades de juego

MODALIDAD DE HISTORIA

¡Sal de aquí cuanto antes!

El objetivo del juego es batir a tus enemigos y escapar del laboratorio de Fluxus, para lo cual puedes interpretar el papel de Mitsuki o el de Rick.



MODALIDAD DE OPCIONES

Cambia la configuración del entorno del juego

En la modalidad de opciones, puedes modificar el entorno del juego variando el grado de dificultad, el volumen del sonido y otros parámetros.

View

Interpretación de las pantallas

PANTALLA PRINCIPAL

Cargador

El número de disparos que se pueden hacer en una ráfaga depende del tipo de cargador. Este número aparece en la parte derecha de la pantalla.

Cartucho secundario 1

Indica el cartucho secundario seleccionado. Se puede cambiar en la pantalla de estado.

Cartucho secundario 2

Indica la abreviatura del cartucho secundario seleccionado, y la cantidad que queda.

Cronómetro

Sólo se ve en los acontecimientos cronometrados.

Indicador de vida

Aquí se muestra el porcentaje de vida que le queda a tu personaje. El color de las letras "LIFE" (VIDA) cambia según el valor de este parámetro.

Indicador de energía

Aquí se ve la energía para disparos que le queda a tu personaje. El color de las letras "ENG" cambia en función del valor de este parámetro.

PANTALLAS SECUNDARIAS

PARA ENTRAR EN LAS SUBPANTALLAS DURANTE EL JUEGO, PULSE LA TECLA DE INICIO ("START") O LA DE SELECCIÓN ("SELECT"). VUELVA A PULSAR CUALQUIERA DE ESTAS TECLAS PARA REGRESAR AL JUEGO.

PANTALLA DE ESTADO / ARMES

Indicador de vida
Muestra el porcentaje de vida que le queda a tu personaje.

Reloj
Muestra el tiempo real y el transcurrido desde que empezaste la partida.

Menú
Muestra el menú principal de la pantalla de estado. Usa los botones de dirección superior e inferior para elegir la opción que quieras.

Cartucho secundario
Indica la abreviatura del cartucho secundario seleccionado, y la cantidad que queda. Con los botones de dirección izquierdo y derecho podrás cambiar a otro cartucho secundario que tenga tu personaje. Una vez elegido un nuevo sub-cartucho, confirme el cambio pulsando la tecla ⊗.

Indicador de energía
Muestra la cantidad de energía que le queda a tu personaje para disparar.

Explicación
Descripción detallada de la situación.

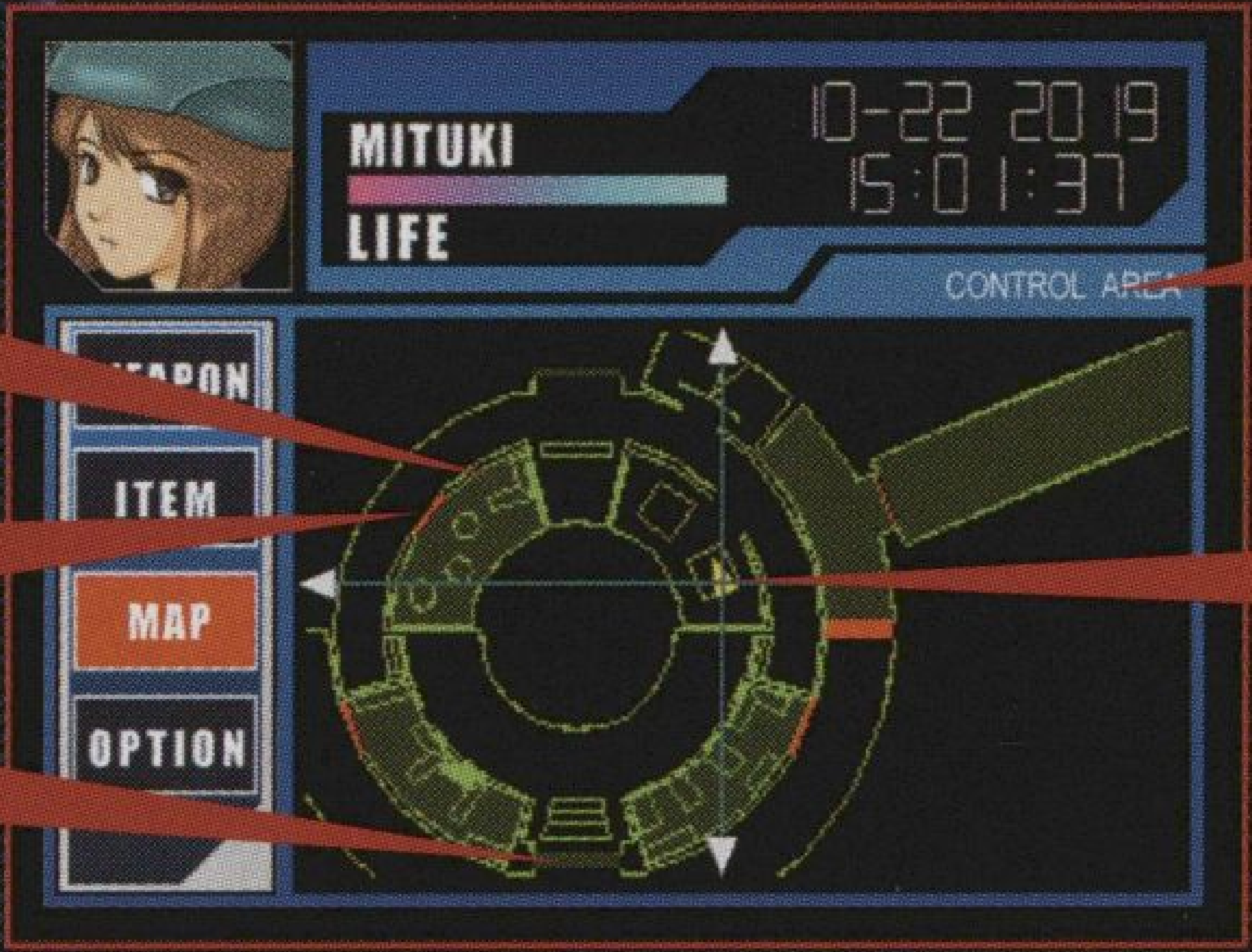
PANTALLA DE ESTADO / SALIR

PANTALLA DE ESTADO / ELEMENTO

Utilice las teclas de desplazamiento direccional para girar los objetos, y la tecla ⊗ para seleccionarlo.

PANTALLAS SECUNDARIAS: PANTALLA DE ESTADO/MAPA

Ésta es la pantalla del mapa que podrás consultar durante la partida. Si pulsas el botón ⊗, podrás acercar o alejar la imagen. Cuando alejes la imagen del mapa, a veces aparecerá el lugar que estás buscando. Una vez seleccionado el Mapa, Ud. puede desplazarse por él mediante las teclas direccionales. Para salir del modo de Mapa y regresar al menú de opciones, pulse la tecla △.



Salas en las que tu personaje aún no ha entrado

Puertas que tu personaje aún no ha intentado abrir

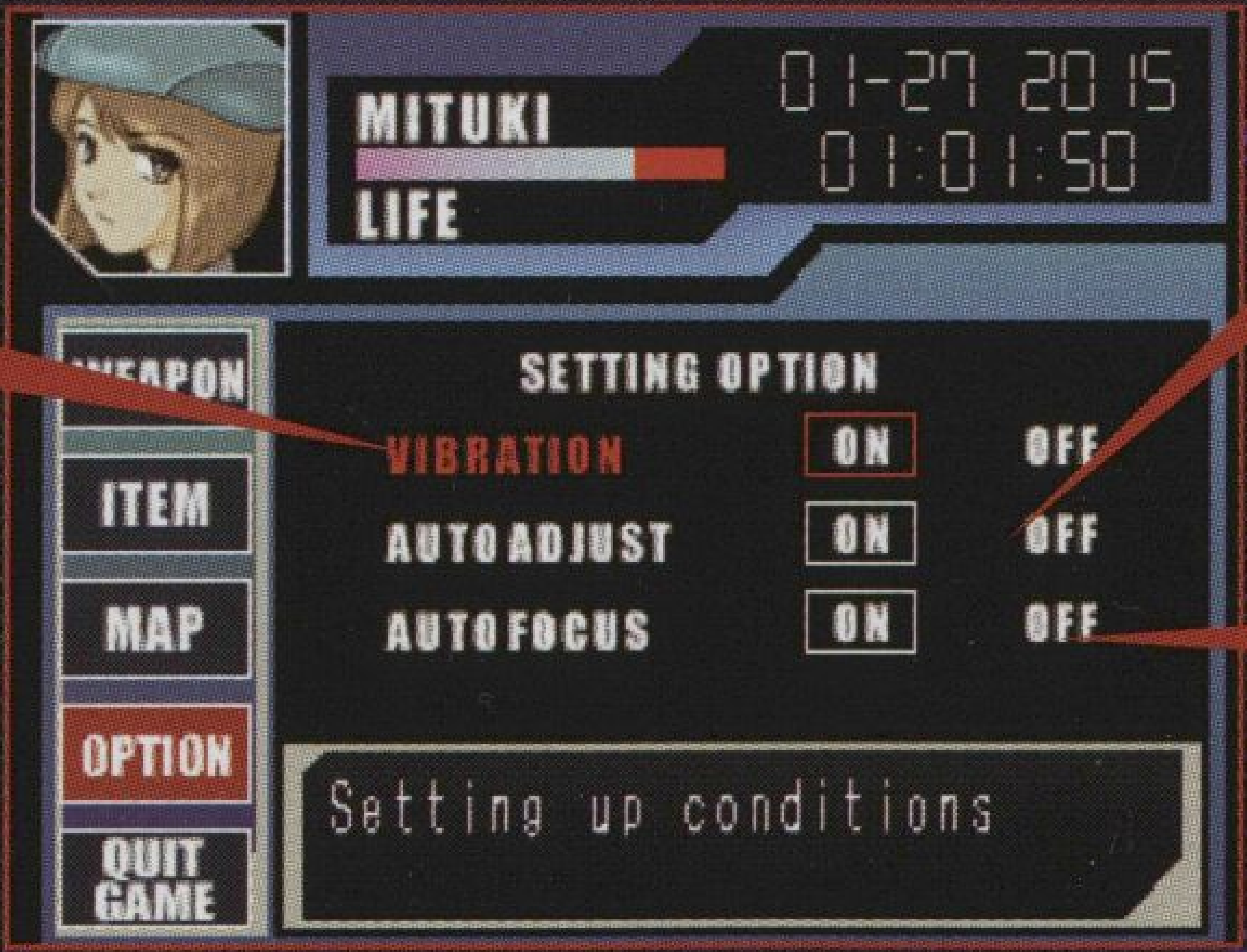
Puertas que tu personaje ya ha intentado abrir

Nombre de la zona

La posición de tu personaje

PANTALLAS SECUNDARIAS: PANTALLA DE ESTADO/OPCIONES

Ésta es la pantalla del menú de opciones, que podrás modificar en las pantallas secundarias.



Vibración

Con esta opción podrás activar o desactivar (ON/OFF) la función de vibración cuando uses un Mando Analógico (DUALSHOCK).

Autoajuste

Con esta opción podrás activar o desactivar (ON/OFF) la función que ajusta automáticamente la mira para apuntar al enemigo al disparar.

Autoenfoque

Con esta opción podrás activar o desactivar (ON/OFF) la función que desvía automáticamente la atención de tu personaje en la dirección del disparo.

Uso de objetos

En este apartado se explica cómo puedes usar los objetos que posee tu personaje.

RESERVA DE ENERGÍA

Cada vez que disparas el arma principal, perderás una unidad de energía, y cuando el indicador de energía llegue a cero, ya no podrás disparar el arma. Si recoges una reserva de energía durante la partida, podrás rellenar el indicador de energía.

CARGADOR

El arma principal sólo puede lanzar un número determinado de disparos en una descarga continua. Cuando te quedes sin munición, tendrás que cambiar el cargador. A medida que avanzas en el juego, conseguirás cargadores más grandes con mayor capacidad de disparos por ráfaga.

CARTUCHO SECUNDARIO

Las armas secundarias tienen un número limitado de balas, pero puedes aumentarlo recogiendo más munición del mismo tipo. (Si recoges munición de un tipo distinto, tu personaje la guardará en reserva. Ten en cuenta que cada tipo de munición sirve para un enemigo distinto.)

SPARK

Cuando una de estas chispas alcanza a un enemigo, quedará paralizado, y los enemigos que se encuentren cerca también. La chispa está especialmente indicada para los enemigos mecánicos.

NAPALM

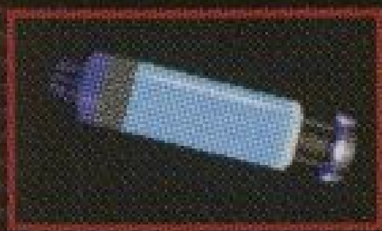
Al ser alcanzado un enemigo por un proyectil de napalm, la parte afectada de su cuerpo seguirá ardiendo durante un rato. El napalm funciona muy bien con determinados enemigos.

LAUNCHER

Cuando uno de estos lanzadores alcanza a un enemigo, se produce una explosión que afecta a la zona circundante. El centro de la explosión resultará abrasado.

SEEKER

Un proyectil buscador seguirá al enemigo hasta alcanzarle. Transcurridos unos instantes, hará explosión espontáneamente.



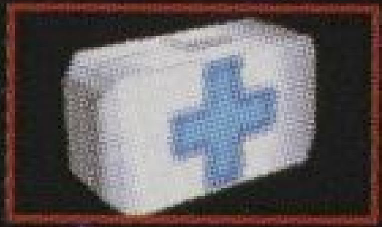
AP MISSILE

Podrás conseguir un misil antiparasitario (AP) tras superar un acontecimiento determinado. Esta arma contiene una sustancia química antiparasitaria y es perfecta para eliminar organismos parásitos.

OBJETOS DE VIDA

Si usas un objeto de vida aumentará tu indicador de vida. Puedes escoger el objeto en la pantalla de estado. El porcentaje de vida que se restaurará depende del tipo de objeto.

ELIXIR Restaura un porcentaje limitado de vida.



BOTIQUÍN Restaura un porcentaje importante de vida.

OBJETOS DE ACCESO

Son objetos que deberás recoger para superar cada etapa. Hay algunos más aparte de los que te indicamos a continuación.

TARJETA LV1 Esta tarjeta es necesaria para avanzar hacia el Centro de Control. Puedes conseguirla al principio de la partida.

MEMO Contiene la contraseña para acceder al LV2.

CUADERNO Lo necesitarás para acceder a los datos de seguridad. Podrás conseguirla en el transcurso de la partida.

Los objetos se distribuyen por doquier en cada etapa, y cuando veas uno, podrás recogerlo colocando a tu personaje junto a él y pulsando el botón de acción. Ten en cuenta que hay objetos que se pueden recoger durante los acontecimientos.

Recoja discos de datos para incrementar su puntuación.

Option Mode

Modalidad de opciones

En esta modalidad podrás cambiar el entorno de l juego.

MENÚ "OPTION" (OPCIONES)

Mediante las teclas direccionales, elija la opción deseada y pulse la tecla ⊗ para acceder a dicha opción. Los parámetros modificados quedarán archivados en la TARJETA DE MEMORIA cuando vuelva a guardar el nivel jugado.

GAME LEVEL (GRADO DE DIFICULTAD)
Puedes elegir entre dos grados de dificultad, "EASY" (FÁCIL) o "HARD" (DIFÍCIL).

SOUND (SONIDO)
Puedes elegir entre sonido mono o estéreo, además de regular el volumen de la música de fondo (BGM). También puede cambiar los valores de volumen y efectos de sonido. Para efectuar un cambio en el volumen del sonido utilice las teclas direccionales IZQUIERDA / DERECHA. Pulse INICIO para salir o SELECCIONAR para restaurar los valores sin modificación.

BUTTON CONFIGURATION (CONFIGURACIÓN DE LOS BOTONES)
Con esta opción podrás cambiar la asignación de los botones a las funciones como más te guste.

VIBRATION (VIBRACIÓN)
Sirve para activar o desactivar (ON/OFF) la función de vibración del Mando Analógico.

SELECCIÓN DEL IDIOMA
Le permite elegir el idioma de los subtítulos que aparecen en pantalla.

ALL RESET (CONFIGURACIÓN PREDETERMINADA)
Sirve para restaurar la configuración original del juego.

SALIR ("EXIT")
Utilice esta opción para salir del menú de opciones.

Advice

Consejos para jugar

PRIMER CONSEJO AUMENTA EL NÚMERO MÁXIMO DE DISPAROS EN RÁFAGA

Tu personaje usa un arma con cargador, con un número restringido de balas, que serán las que podrás disparar en una ráfaga. Tu equipo básico consta de un cargador, con tan sólo 10 balas. Podrás cambiar el cargador si recoges uno nuevo, con más balas, que encuentres durante la etapa. Así aumentará tu potencia de ataque.

SEGUNDO CONSEJO CÓMO DISPARAR RÁFAGAS

Si mantienes pulsado el botón ■, tu arma disparará una ráfaga de balas hasta agotar las que hay en el cartucho. Si disparas ráfagas de forma sensata aumentará tu potencia de ataque, pero también has de procurar no quedarte sin balas.

Nota: Cuando tu personaje se quede sin balas, no te quedará más remedio que atacar cuerpo a cuerpo.

TERCER CONSEJO ESQUIVA LOS ATAQUES DEL ENEMIGO

Usa el botón R1 para esquivar. Cuando la stick izquierda esté en punto muerto, tu personaje esquivará el ataque echándose hacia delante. Si mueves la stick, podrás controlar la dirección en la que esquive tu personaje. Evita los ataques del enemigo usando el botón de esquivar cuando sea necesario.

CUARTO CONSEJO USA LOS TERMINALES DE ORDENADOR DE FLUXUS INC.

En cada etapa, habrá terminales de ordenador en varios puntos que tu personaje podrá utilizar. Si colocas al personaje delante del terminal y pulsas el botón de acción, verás en la pantalla el menú principal del monitor, que podrás usar para guardar lo que llevas de partida. Desde aquí también puedes abrir archivos, comprobar mensajes de correo electrónico y consultar datos importantes para avanzar en el juego. Para acceder a cualquiera de estos iconos, pulse la tecla ⊗, y para salir, la tecla △.

DATOS

Si cambias ciertos parámetros podrás avanzar en el juego.

CORREO

Al comprobar el correo, podrás obtener información del interior del laboratorio de Fluxus.

GUARDAR

Elige esta opción para guardar los datos de la partida hasta ese momento.

SEGURIDAD

Aquí puedes escribir la contraseña para acceder a los datos de seguridad.

SALIR

Elige esta opción para salir de la pantalla del terminal y regresar a la del juego. (También puedes pulsar el botón △.)

Notes

Notas

Customer Service Numbers

- **Australia** ____ 1902 262 662
  Calls charged at $1.98 [illegible]
  Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support
- **Österreich** ____ 0450 09 [illegible]
  Der Anruf unter dieser Nummer [illegible]
  Bei allen Fragen rund um die PlayStation [illegible]
- **Belgique/België/Belgien** ____ 011 301 [illegible]
  Veuillez appeler notre service clientèle à ces numéros [illegible]
- **Danmark** ____ +45 33 [illegible]
  [illegible]
  Du bedes ringe til dette kundeservicenummer [illegible]
- **Suomi** ____ 0600 411 911
  4,70 [illegible]
  Soita näihin asiakaspalvelunumeroihin [illegible]
- **France** ____ 0803 [illegible]
  Veuillez appeler notre service clientèle à ces numéros [illegible]
- **Deutschland** ____ 01805 / 766 977
  Bei allen Fragen rund um die PlayStation [illegible]
- **Greece** ____ (00 301) 67770[illegible]
  [illegible]
- **Ireland** ____ (01) 4054022
  Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation [illegible]
- **Italia** ____ 848 82 83 84
  Chiamare i numeri dell'assistenza clienti solo per problemi [illegible]
- **Nederland** ____ 0495 574 817
  Wij verzoeken u deze klantenservicenummers alleen te bellen [illegible]
- **New Zealand** ____ (09) 415 2447
  Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation [illegible]
- **Norge** ____ 2336 6850
- **Portugal** ____ (01) 318 7450
  [illegible] contacte os seguintes números do nosso Serviço de Atendimento ao Cliente [illegible]
  [illegible] do hardware PlayStation
- **España** ____ 902 102 102
  Por favor, llame a los siguientes números de nuestro Servicio de Atención al Cliente [illegible]
  de hardware relacionados con la PlayStation
- **Sverige** ____ 08-587 610 00
  [illegible]
- **Schweiz/Suisse** ____ 0900 55 20 55 [illegible]
  Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline [illegible]
- **UK** ____ 08705 99 88 77
  Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support

Notas

Customer Service Numbers

• Australia — 1902 262 662
Calls charged at $1.65 (incl. GST) per minute.
Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

• Österreich — 0450 99 000 500
Der Anruf unter dieser Nummer kostet max. 41 Groschen/Sek.
Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.

• Belgique/België/Belgien — 011 301 306
Veuillez appeler notre service clientèle à ces numèros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.

• Danmark — +45 33 26 68 20
Åben Man-Tors 16.00-19.00
Du bedes ringe til dette kundeservicenummer for support til din PlayStation.

• Suomi — 0600 411 911
"4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21"
Soita näihin asiakaspalvelunumeroihin vain PlayStation-laitteistotukea varten

• France — 0803 843 843
Veuillez appeler notre service clientèle à ces numèros seulement pour une assistance technique concernant la PlayStation.

• Deutschland — 01805 / 766 977
Bei allen Fragen rund um die PlayStation kontaktieren Sie bitte den Kundenservice.

• Greece — (00 301) 6777701
Παρακαλούμε να καλείτε αυτά τα ηλ ωνα ξυπηρ τησης Πελατών μόνο για τεχνικη υποστήριξη για την κονσολα PlayStation

• Ireland — (01) 4054022
Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

• Italia — 848 82 83 84
Chiamare i numeri dell'assistenza clienti solo per problemi tecnici riguardanti l'hardware della PlayStation.

• Nederland — 0495 574 817
Wij verzoeken u deze klantenservicenummers alleen te bellen indien u advies wilt vragen over PlayStation apparatuur.

• New Zealand — (09) 415 2447
Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.

• Norge — 2336 6600

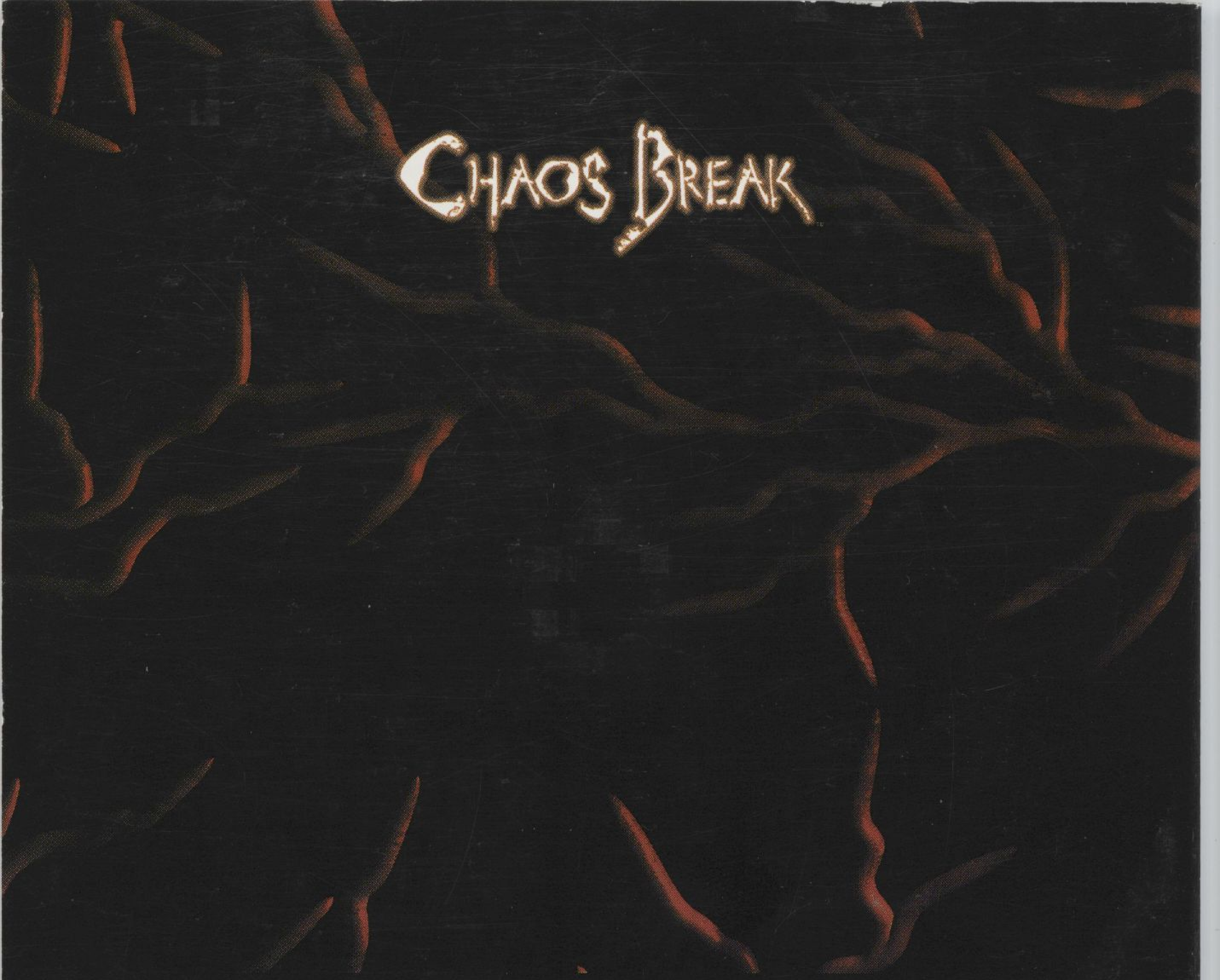
• Portugal — (01) 318 7450
Por favor, contacte os seguintes números do nosso Serviço de Atendimento ao Cliente se tiver alguma dúvida ou problema com qualquer produto de hardware PlayStation

• España — 902 102 102
Por favor, llama a los siguientes nùmeros de nuestro Servicio de Atenciòn al Cliente si tienes problemas con cualquier producto de hardware relacionado con la PlayStation.

• Sverige — 08-587 610 00
Vänligen ring följande kundtjänstnummer enbart om problem uppstår på PlayStation programvara.

• Schweiz/Suisse — 0900 55 20 55 — Ein Anruf kostet Fr. 1. -/min.
Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen

• UK — 08705 99 88 77
Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support



SLES-03107

“” and “PlayStation” are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

5 06002 046008 1   5 06002 046019 7